ERIC BERNE

İNSANLARIN OYNADIĞI OYUNLAR



İNSAN İLİŞKİLERİNİN PSİKOLOJİSİ

Di yo jen

ISBN: 978-605-80314-1-8

YAYINEVİ SERTİFİKA NO: 47887
MATBAA SERTİFİKA NO: 47939

İnsanların Oynadığı Oyunlar
Eric Berne

Özgün Adı: ***Games People Play***

Editör: Zübeyde Abat
Çeviren: Handan Ünlü Haktanır

Baskı: My Matbaacılık SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.

MY MATBAACILIK SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Maltepe Mah. Yılanlı Ayazma Sk. No: 8/F
Zeytinburnu / İstanbul Tel: 0212 674 85 28

Cilt: My Matbaacılık SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.

Diyojen Yayıncılık, İstanbul, 2020

DİYOJEN YAYINCILIK TİC. LTD .ŞTİ
Maltepe Mah. Yılanlı Ayazma Sk. No: 8/F Zeytinburnu / İstanbul
info@diyojenyayinevi.com

İNSANLARIN OYNADIĞI OYUNLAR

ERIC BERNE

Çeviren: Handan Ünlü Haktanır



Oyunlar ve hayatın anlamı konularında
bana her zaman daha çok, daha çok şey
öğreten ve öğretmeye devam eden
hastalarıma ve öğrencilerime

İçindekiler

KISIM III

Oyunların Ötesinde

Yeni Giriş

Sanki Bir Kapı Aniden…

JAMES R. ALLEN, M. D.

Bundan kırk yıl önce soğuk bir kış günü, danışmanım bana İnsanların Oynadığı *Oyunlar* adlı kitabın bir nüshasını vererek, tuhaf başlığına rağmen bu kitabın yazarının "psikiyatri çarkını döndüren" kişi olduğunu söylemişti. O tarihlerde ben Quebec'teki McGill Üniversitesi'nin psikiyatri bölümünde mukim öğrenci olarak birinci sınıfta okumaktaydım ve danışmanım Heinz Lehman, M. D., hiç tartışmasız Kuzey Amerika'nın en itibarlı psikiyatristi idi. Birkaç yıl önce Kuzey Amerika'da şizofreninin tedavisi için Thorazine (Largactil) adlı ilacın kullanımını başlatmış ve ciddi ruhsal rahatsızlıkları olan kişilerin tedavisinde bir devrim yaratmıştı.

Ne Doktor Lehman ne de ben Eric Berne'ün Montreal'de doğduğunu ve McGill'den mezun olduğunu o sıralarda biliyorduk. Beş yıl sonra, Berne'ün San Fransisco'daki gruplarından birine katıldığım sırada geçmiş deneyimlerimizde de benzerlikler olduğunu öğrendim: Her ikimiz de lisans diplomamızı klasiklerden almıştık ve geçmişin insanları nasıl etkilediği konusuna ilgi duyuyorduk. Gözlemlerimize göre, bazı insanlar kişiliklerine geçmişin karar vermesine izin veriyorlar, bazıları ise geçmişi gelecekte yapacakları işlerin bir parçası olarak kullanıyorlardı. Ama bunların da ötesinde, beni en çok

Berne'ün dört kişisel özelliği, yani yakıcı zekası; lazer gibi keskin odaklanma yeteneği; düşündürücü ve kurnaz espri anlayışı; ve insan ilişkilerindeki belirgin karmaşanın altında yatan düzeni ve kalıpları görme yeteneği etkilemişti.

Okuyucular bu kitapta Berne'ün bu özelliklerinin tümünü bulabilecekler. Oyun analizi yaparken Berne'ün en güçlü olduğu yönlerden bir tanesi, insanların içsel deneyimlerini, bunları hem o anki, hem de zaman içindeki bireylerarası psikolojik ve toplumsal davranışlarıyla ilişkilendirmesidir. Onun tanımını yaptığı oyunlara verdiği şaşırtıcı ve çoğu kez esprili adlar, bizi olaylara tekrar tekrar bakmaya, onları biraz daha farklı şekilde görmemize ve kendimizi hoşgörülü bir ruh haliyle tanımamıza vesile olmaktadır.

Bu kitabı okuyan bazı kişiler, sonrasında eşlerine veya bir dostlarına kitabı verirken intikam alır gibi değilse bile, muzaffer bir edayla "Adama bak, senin ne dolaplar çevirdiğini o bile biliyor!" demiş olabilirler; ancak Berne'ün amacı bu değildir. Onun bizi kendi saçmalıklarımıza ve tuhaf davranışlarımıza gülmeye davet ettiği doğrudur ama yaptığı espriler kesinlikle kötü niyetli değildir. Tam tersine, bu espriler açılmayı bekleyen bir kapının aniden önümüze çıkması gibi bir durum yaratmaktadır. Berne de hastalarını tedavi ederken yeni bir kapı yaratmış ve onlarla bir sözleşme yaparak bazı sorulara net yanıtlar vermelerini istemiştir: "Siz neyi değiştirmek istiyorsunuz ve biz bu değişikliğin gerçekleştiğini nasıl anlayacağız?" Bu sorular, hedeflerin açık seçik bir şekilde tanımlanmasını ve buna bağlı olarak da tedavinin ne ölçüde başarılı olduğunu gösteren net bir kritere ulaşılmasını sağlar ve tedavi sürecine odaklanmanın sürdürülmesini mümkün kılar. Berne, "Ben grup terapisi yapmıyorum," demiştir. "Ben insanları iyileştiriyorum."

İnsanların Oynadığı Oyunlar'ın yayınlanabilmesi için Berne ve arkadaşları 1964 yılında maddi olanaklarını birleştirerek yayıncıya bir ödeme yapmak zorunda kalmışlardır. Kitap, yayınlanmasını reddedenleri şaşırtarak çok satanlar listesine girmiş ve büyük bir başarı kazanarak sıvazlanmak, oyun, raket, transaksiyon, Çocuk, Ebeveyn ve Yetişkin gibi sözcükler, pek çok kez Berne'ün hiç kastetmediği anlamlar ve yan anlamlar kazanarak popüler kültürün bir parçası haline gelmiştir.

Ne var ki, bu başarı transaksiyonel analizi (işlemsel çözümlemeyi) popüler bir psikoloji sirkine dönüştürmüştür. Transaksiyonel analizin terapi açısından ciddi bir bilişsel-davranışsal yaklaşım olduğu ve bu yöntemin insanların içsel kalıplarının yanı sıra, başka psikodinamik sorunlarla baş etmek için son derece etkili olduğu gerçekleri de bu karmaşa içinde çoğu kez kaybolup gitmiştir.

Durum bir istikrara kavuştuktan ve transaksiyonel analiz yöntemi şöhret-sonrası dönemini yaşamaya başladıktan sonra, terapilerde yeni kavram ve girişimler devreye girmiş ve eski fikirlerin pek çoğu da değişikliğe uğramıştır. Berne'ün de hayata veda etmesinden sonra, en azından Birleşik Devletler'de hastalığı kötüye giden hastaların yeniden tedaviye alınması konusuyla ilgili ayrışma, transaksiyonel analiz yöntemini ve onu uygulayanların ellerini kollarını bağlamıştır. Evet, bazı kökler çok güçlü olmaya hâlâ devam etmektedir.

TRANSAKSİYONEL ANALİZİN (İŞLEMSEL ÇÖZÜMLEMENİN) GÜNÜMÜZDEKİ DURUMU

Bugün dünyada 10,000'den fazla kişi kendisini transaksiyonel analist olarak tanımlamaktadır. Pek çok ülkede bu konuyla ilgilenen resmi bölgesel gruplar vardır. Ayrıca, uluslararası konumdaki Uluslararası Transaksiyonel Analiz Örgütü'nün (ITAA) yanı sıra, Amerika Kıtası Transaksiyonel Analiz Örgütü (ATAA), Batı Pasifik Transaksiyonel Analiz Örgütü (WPATA), Latin Amerika Transaksiyonel Analiz Örgütü (ALAT) ve Avrupa Transaksiyonel Analiz Örgütü (EATA) gibi beş tane çokuluslu örgüt de bulunmaktadır. Sadece bu sonuncu örgütün 6,000 civarında üyesi vardır. Bu örgütler meslekten olan veya olmayan kişilerden oluşmaktadır. Psikoterapi, danışmanlık, eğitim ve örgütsel gelişim alanlarında uzmanlığa dayalı sertifika sınavları, kalite açısından son derece güvenilirdir ve yeni üyeler için sürekli bir ilgi kaynağı oluşturmaktadır; öyle ki, transaksiyonel analiz eğitimini Birleşik Krallık ve Avustralya gibi ülkelerde Yüksek Lisans diplomasının en önemli koşullarından birini karşılamak için kullanmak mümkündür.

Berne, psikiyatriye ışık tutan gözlemlerini ve sezgisel dürtülerini pratik genellemelerle ve faydalı didaktik diyagramlarla sunmuş ve fikirlerini içinde yaşadığı dönem için geçerli olan bilimlere dayanarak dile getirmiştir. Buna rağmen, biz onun fikirlerini günümüzde geçerli olan bilimler açısından da kavramakta ve anlamakta zorluk çekmiyoruz. Birkaç örnek verelim:

SIVAZLAMA (TEMAS İLETİSİ)

Berne, "sıvazlama"yı (temas iletisini) bir kişinin bir diğerinin varlığını onadığını gösteren bir mesaj ve aynı zamanda fiziksel ve psikolojik sağlık açısından elzem olan bir davranış olarak tanımlamıştır. Günümüzde anne yoksunluğu, bir bebeğin annesiyle temas ilişkileri ve mutlulukta fiziki temasın gerçek rolü gibi konular, ruh sağlığı alanında en iyi araştırılan konuların başında gelmektedir. Örneğin, küçük çocukların hayatta kalabilmek için fiziksel temaslara ihtiyaçları olduğu, ancak başkalarıyla sözlü veya sözsüz temaslara geçmeyi öğrendikten sonra, bu ihtiyaçlarının azaldığı bu araştırmalarda ortaya çıkmıştır.

EGO (BENLİK) DURUMLARI

Berne, ego durumlarını "aynı anda oluşan tutarlı düşünme, hissetme ve davranma biçimleri" şeklinde tanımlamıştır. Bugün biz bunları beyindeki belirgin nöral ağların dışavurumu olarak kavramsallaştırmaktayız. Nitekim nörolojik görüntüleme alanındaki ilerlemeler sayesinde, nöral ağlar günümüzde fiili olarak gözlenebilmektedir.

Berne, bir insanın hayatının ilk döneminde gelişen ağlara "Çocuk ego durumu" adını vermiştir. Bu ağlardan birini harekete geçirdiğimiz vakit, bir zamanlar olduğumuz çocuk gibi davranmaya başlarız. Berne'ün bizi büyüten kişilerin içselleştirilmesini temsil eden ağlara verdiği ad Ebeveyn'dir. Ebeveyn iken, yani "Ebeveyn ego durumu"ndayken, biz ebeveynlerimizden biri veya onların yerini alan kişi gibi düşünmeye, hissetmeye ve davranmaya başlarız. Duygusal olmayan bir

şekilde burayla ve şimdiyle baş eden ego durumlarının adı ise Yetişkin'dir. "Yetişkin ego durumu"ndayken gerçeği objektif olarak değerlendirerek gerçeğe-dayalı kararlar alırız ve bunu yaparken Çocuk veya Ebeveyn duygularımızın veya fikirlerimizin bu sürece bulaşmasına izin vermeyiz.

Şunu hatırda tutmak gerekir ki, ego durumları gerçektir ve gözlenebilir, yani psikanalizdeki ego (benlik), id (ilkel benlik) ve süperego (üst benlik) gibi kuramsal değillerdir. Ayrıca şunu da gözden kaçırmamak gerekir ki, her birimizin üç ego durumu vardır ve içinde bulunduğumuz zaman ve şartlar bunlardan hangisini gerektiriyorsa, onu harekete geçiririz. Bir örnek vermek gerekirse Yetişkin, bir ego durumu veya ego durumları grubudur ve ergin bir yetişkin insanla aynı şey değildir.

Bir kez tanınan ego durumunun tekrar tanınması daha kolay olur ve bu kavramsallaştırma, ego durumlarının kişinin içindeki veya farklı kişiler arasındaki transaksiyonlarını tanımlamamıza izin verir.

Her transaksiyon iki kısımdan oluşur. Bunlar uyarıcı (stimulus) ve tepkidir. Transaksiyonların her biri de genellikle bir sekansın parçasıdır. Bu sekansları analiz etmek, başarılı olan ve olmayan iletişimleri gözlememize ve insanların sıvazlanmak için neler yaptıklarını, vakitlerini nasıl geçirdiklerini ve birbirleriyle nasıl ilişki içinde olduklarını daha ayrıntılı bir şekilde incelememize izin verir. Daha sonra da göreceğimiz gibi, bu oyunlar başkalarıyla ilişki kurmak ve etkileşim içine girmek için de çok özel yöntemlerdir.

OYUN ANALİZİ

İnsanların Oynadığı Oyunlar'da Berne oyunu, yüzeysel olarak akla yatkın gelen ama aslında gizil bir motivasyonu olan ve iyi tanımlanmış, kestirilebilir bir sonuca doğru giden bir dizi önceden planlanmış ve tahmin edilebilir transaksiyonlar olarak tanımlamaktadır. Bunlar insanların sıvazlanabilmek (temas iletisi sağlayabilmek) için geliştirdikleri alışkanlıklara bağlı, fonksiyonel olmayan yöntemlerdir ve bunları kullanan kişiler transaksiyonun bu iki düzeyinin tam olarak farkında değillerdir. Berne, konuşma dilindeki "Akıl oyunları oynuyor" söyleminde ima edildiği veya "Kim Korkar Hain Kurttan?"daki Albee'nin evlilik savaşı oyunlarında olduğu gibi, bir kişinin bilinçli olarak başkalarını manipüle ettiğini veya kasıtlı olarak onların zihnini bulandırdığını asla söylemek istememiştir.

Berne bilgi birikimine bağlı olarak oyun analizinin de giderek gelişmesini ummakla birlikte kuramsal oyun analizinin öğelerini tez, hedef, roller, transaksiyonlar, paradigma, hamleler, altı avantaj türü ve kişinin oyunun doruk noktasında, yani sonuca ulaştığında kendisine tanıdık gelen olumsuz bir duygu yaşayarak bir bedel (payoff) alması olarak belirlemiş ve aynı zamanda da belirli sınıflandırma sisteminin ana hatlarını çizmiştir. Daha sonra bunları tanımlamak için temel bir formül ortaya atmış ve bu formüle uymayan bir transaksiyon dizisini oyun olarak kabul etmemiştir. Bu oyun formülü aşağıdaki gibidir:

T	+	O	=	T	→	Ş	→	B
Tuzak		Oltaya Takılma		Tepki		Şalter		Bedel ("payoff")

"Tuzak" (T), oyunu başlatan A kişisinin ilk hamlesi veya davetidir. "Oltaya Takılma), B kişisinin "tuzak"a yanıt vermesine neden olan zayıf noktasıdır. (Ş), A kişisinin farklı bir ego haline geçişini, yani farklı bir şalter indirmesini temsil eder. (B) ise, A kişisinin elde ettiği sonuçla birlikte şaşırtıcı bir duygu yaşaması, yani bir bedel almasıdır. Bunu daha anlaşılır kılmak için, dilerseniz yalan söyleyen çocuk Johnny örneğine bir bakalım:

Anne ve babası arkadaşlarıyla birlikte mutfak masasının etrafında kahve içerlerken, beş yaşındaki Johnny mutlu bir şekilde en sevdiği kamyonunu sürükleyerek oturma odasına girip çıkmaktadır. Birden oturma odasından bir şangırtı sesi gelir. Odaya giren Johnny'nin annesi sehpanın üzerindeki bir cam vazonun yere düşmüş olduğunu ve kırıldığını görür.

"Bunu kim yaptı?" diye sorar.

"Köpek," diye yanıtlar Johnny.

Annesi sinirden kıpkırmızı olur. Köpeği daha beş dakika önce dışarıya çıkarmıştır. Johnny'ye doğru ilerler ve ona vurarak "Yalan söyleyen bir çocuğu hayatımda istemiyorum!" diye bağırır.

Vazoyu kimin kırdığı apaçık ortadadır. O nedenle, Johnny'nin annesinin bir Yetişkin olarak, görünüşte bir açıklama istediği için vazoyu kimin kırdığını sorması, psikolojik düzeyde aslında Johnny'yi yalan söylemeye davet etmekten başka bir şey değildir. Nitekim Johnny de yalan söylemiştir. Anne kıpkırmızı kesildiğinde, Yetişkin ego durumundan Ebeveyn ego durumuna bir geçiş yapmıştır. Elde ettiği sonuç veya aldığı bedel ise öfkesinde haklı olduğu hissine kapıldığı için yaşadığı şaşkınlıktır.

Burada annenin "Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif"

(ŞSYPH) oyununu oynadığını söyleyebiliriz. Ama onun kasten veya bilinçli olarak oğlunu "yakalama" ve ona vurma niyetiyle yola çıkmış olmadığını göz önünde bulundurmak gerekir. Tam tersine, elde ettiği sonuç onun zihnini karıştırmıştır. Johnny ise kendi açısından "Tekmele Beni" oyununu oynamıştır. Eğer "Ben yaptım" demiş olsaydı, herhangi bir oyun oynanmış olmazdı.

BERNE'DEN SONRA OYUN ANALİZİ

Oyun analiziyle ilgili en açık ve net yöntemlerden biri Bob ve Mary Goulding tarafından ortaya atılmıştır. Onlara göre, bir oyun aşağıdaki transaksiyon sekansından oluşmaktadır:

1. A kişisi görünüşte (sözde) bir mesaj verirken aynı zamanda gizil bir mesaj da verir.
2. B kişisi gizil mesaja yanıt verir.
3. A kişisi sonra ego durumunu değiştirir ve kendisini şaşırtan kötü bir duygu içine girer.

Johnny ve annesiyle ilgili senaryoyu kullanarak, bu oyunu şu şekilde analiz edebiliriz:

Anne (A kişisi): Sözde transaksiyon– "Bunu kim yaptı?" Sosyal düzeyde bu sadece gerçeği anlamak için sorulan, psikolojik düzeyde ise Johnny'yi yalan söylemeye davet eden bir sorudur.

Johnny (B kişisi): "Köpek." Johnny gizil mesaja yanıt verir.

Anne (A kişisi): Anne ego durumunu değiştirirken öfkeden kıpkırmızı kesilir ve kötü bir duygu içine girerek şaşkınlığa kapılır.

Oyunlar, Goulding'in de belirttiği gibi, genellikle oyunu başlatan kişinin hissettiği duyguyla veya oyunun sonunda elde ettiği sonuçla tanımlanır. Sekansı başlatan ve faili yakalamanın verdiği haklı-öfke hissiyle oyunu sonuçlandıran kişi anne olduğu için, bu oyuna biz "Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif (ŞSYPH)" adını veriyoruz. Johnny de kendi açısından "Tekmele Beni" oyununu oynamış ve sonuçta o da tekmelenmiş hissini yaşamıştır.

DRAMA ÜÇGENİ YAKLAŞIMI

Berne'ün oyunlarda üstlenilen rollerle ilgili çalışmasını geliştiren Steve Karpman, tüm dramalarda bir kurban olması gerektiğini söylemiştir. Ayrıca, birinin kurban olabilmesi için, başka bir kişinin de ya kurtarıcı ya da zorba olması gerekir. Dramanın sürdürülebilmesi için, kişilerin birbirleriyle rol değiş tokuşu yapması veya üçüncü kişileri işin içine sokarak bir etkileşim üçgeni oluşturmaları gerekir.

Oyunlarda, bu üç rol de tüm katılımcılar tarafından dönüşümlü olarak oynanır. İnsanlar bu rollerden birini oynadıklarında, kendilerini aniden diğer bir rolü oynarken bulup şaşırabilirler. Yukarıdaki örnekte, anne muhtemel bir yardım edici olarak oyuna başlamış, kurban rolüne girmiş ve sonunda Johnny'ye eziyet çektiren kişi olup çıkmıştır. Johnny de (annesi için) eziyet çektiren bir kişi olmaktan çıkıp kurban haline gelmiştir.

Schiff ve ona destek verenler, oyun oynarken her bir katılımcının tüm ego durumlarını kullanmadığını gözlemişlerdir. Örneğin, ŞSYPH oyununda bir kişi Ebeveyn ve Yetişkin ego durumlarını, bir diğeri de Çocuk ego durumunu harekete geçirmiştir. Yani, ikisi birlikte üç ego durumun tümünü harekete

geçirmişler ve sanki iki kişi bir araya gelerek bütün bir insan oluşturmuşlardır.

Johnny ile annesi örneğinde, anne Yetişkin ve Ebeveyn ego durumlarının, Johnny ise Çocuk ego durumunun işlevini yerine getirmişlerdir. Bu oyun tekrar tekrar oynandığı takdirde, Johnny'nin içten gelen bir kınama veya suçluluk duyma yeteneği geliştirmek yerine, dıştan kaynaklanan bir utanç duygusu ve otorite konumunda olan kişiyi memnun etme, onu engelleme veya onu kandırma endişesi içinde büyümesi tehlikesi vardır. Yani, Johnny kendi Yetişkin ve Ebeveyn ego durumlarını yeterli şekilde kullanmayı başaramayacaktır.

Oyunu başlatan kişi, bazı hususları göz ardı eder, yani mevcut bilgilerde 'indirim' yapar. Bu bilgi yadsıması dört şekilde oluşur. (1) Bir problem olduğunu, (2) Problemin ne anlama geldiğini, (3) Kendisinin o problemi çözebilecek durumda olduğunu ve (4) Problemin herhangi biri tarafından çözülebileceğini göz ardı ederek.

Johnny'nin annesi köpeğin dışarıda olduğunu ve kıpır kıpır bir Johnny'nin kırık vazonun tam yanında durmakta olduğunu göz ardı ederek bu bilgilerde indirim yapmıştır. Yadsıdığı diğer bir husus da, evini çocuktan gelebilecek tehlikelere karşı korumasız bırakmış olmasıdır. Halbuki böyle bir durumda verebileceği daha uygun bir yanıt, "Geriye çekil" veya "Git süpürgeyi getir" olmalıydı.

SENARYO BAĞLAMINDAKİ OYUNLAR

G. Erskine ve M. J. Zalcman, Berne'ün bir oyunun bedelinin, kişinin temel varoluşsal pozisyonunu, kendisine veya başkalarına karşı takındığı temel tutumu ve senaryo kararlarını

güçlendirdiği görüşünü daha da geliştirmişlerdir. Yani, senaryoların tekrar edilen oyunlar ve bunların bedelleri üzerine kurgulandığını söylemektedirler. Berne de, bu kitabı yıllarca önce yazmış olmasına rağmen, "Borçlu" oyununun nasıl bir yaşam planı haline geldiğine dikkat çekmektedir.

Johnny'nin annesi, oyunun sonunda insanların iyi olmadığı ve ona hep yalan söyleyecekleri duygusu içine girebilir ve kendisi, başkaları ve dünyadaki beklentileriyle ilgili olarak vermiş olduğu eski kararlarının doğruluğuna inanabilir. Doğal olarak, böyle bir varsayımım dikkatli bir şekilde kontrol edilmesi gerekir; aksi takdirde, bu çılgın bir spekülasyon olarak kalır. Veya anne, senaryosunu geliştirmek için negatif hisler üreten durumlar yaratabilir. Ve bu hisleri örneğin, Johnny'den hoşlanmamakta veya ondan kurtulmak istemekte haklı olduğunu suçluluk hissine kapılmadan ifade edebilmek için veya suçluluk hissine kapılmadan kocasından boşanmak için kullanabilir. Böyle bir durumda oluşan duygulara "raket duyguları" adını veriyoruz. Anne yaşadığı stresi, daha sonra "ödül" şeklinde geri dönecek olan bir indirim kuponu gibi kullanacaktır.

Bebekleri ve yeni yürümeye başlayanları anneleriyle birlikte gösteren güncel videolar, bana kalırsa, bu oyunlardan bazılarının hayatın daha ilk yıllarında bile oynandığını göstermektedir. Bunlar muhtemelen çocuk daha konuşmaya başlamadan çok önce kalıplaşmış davranışlar olarak örtülü bellekte kaydedilmiş olmalıdırlar. Berne'ün de belirttiği gibi, biz çocuklarımıza belirli oyunları oynamayı etkin bir şekilde öğretmekteyiz. Gerçekten de, burada anlattığımız beş yaşındaki Johnny ile annesi arasında geçen sekans, Johnny'ye "Tekmele Beni" oyununun öğretildiği uzun ve özdeş bir transaksiyon dizisinin en sonuncusu olabilir.

Fanita English 1977 yılında, yasak olan hislerini kamufle ederek, örtülü bir şekilde ifade eden insanların, onları erken çocukluk yıllarında alışageldikleri gibi sıvazlayacak bir kişiyi bulamadıkları için oyunlara başvurduklarını (gerçek duygularını saklayan "raket" duygular içine girdiklerini) söylemiştir. Bu gibi kişiler yanıtlarını ego durumlarını değiştirerek vermektedir. English'e göre, aslında sadece üç temel kalıp vardır. ŞSYPH kalıbında bir kişi çaresiz veya cüretkar Çocuk ego durumundan, Ebeveyn ego durumuna geçer. "Tekmele Beni" kalıbında, kişi otoriter veya yardımcı Ebeveyn'den Çocuk ego durumuna geçer. "Kargaşa" kalıbında da iki taraf da ego durumlarını değiştirirler ve çekip giderler. English kişilerin iki farklı varoluşsal durumda olabildiklerini teyit eden oyunlar da oynadıklarını göstermiştir. Örneğin, Johnny'nin annesi gibi bir kişi "Ben iyiyim, sen değilsin," tavrını güçlendiren ŞSYPH oyununu oynayabilir ve daha sonra stres altında, "Ben iyi değilim, sen iyisin" varoluşsal durumunu güçlendiren Tekmele Beni kalıbına geçebilir. Bugün biz bunu bir kişinin iki farklı temel ilke dizisini güçlendirmesi olarak düşünebiliriz: Bunların ilki açık bellekteki "Ben iyiyim, sen değilsin", ikincisi ise daha derinlerde yatan örtülü bellekteki "Ben iyi değilim, sen iyisin" ilkesidir. Berne bu bağlamda, İnsanların Oynadığı Oyunlar yayımlandıktan sonra, psikolojik "tişörtler"den bahsetmeye başlamıştır: Bu tişörtlerin ön tarafında "Lütfen beni sev" ibaresi yazılıdır, ama giyen kişi arkasını döndüğünde, arka tarafta "Sana söylemedim, aptal" yazısının olduğu görülür.

C. Steiner, bu oyunların yetişkinlerin psikolojik olarak hayatta kalmalarını sağlayan, ancak sosyal ve içsel kurallar nedeniyle insanların genellikle ender olarak alıp verebildikleri

sıvazlamaları elde etmek için oynanan erk oyunları olduğunu vurgulamaktadır.

DAHA BÜYÜK GRUPLAR BAĞLAMINDAKİ OYUNLAR

Yakın tarihlerde Charlotte Sills bir grup içinde tekrar tekrar aynı oyunu oynayan insanların, içinde bulundukları grubun ele almadığı temel bir insani çıkmazı ifade ediyor olabileceklerine işaret etmiştir. Sills'e göre, kişisel sorunları bir kenara bırakırsak, ŞSYPH veya "Kusurcu" oyunlarını oynayan bir insan, genel bir insani sorun olan güven konusunu grubun bir şekilde ele almaktan kaçındığını ve bunu onaylamadığını ifade etmek istiyor olabilir.

GÜNÜMÜZDEKİ VE GELECEKTEKİ TRANSAKSİYONEL ANALİZ

Günümüzde, oyun analizi de dahil olmak üzere transaksiyonel analiz yöntemi, kişisel, evlilik ve grup psikoterapilerinin yanı sıra danışmanlık, eğitim ve örgütsel gelişim gibi pek çok alanda kullanılmaktadır. Transaksiyonel analizin temel kavramları nörobilim alanındaki güncel gelişmelerden destek alıyor gibi görünmektedir. Bu konudaki kanıtlar en çok bu yaklaşımın temelini oluşturan sıvazlama ve ego durumları kavramlarında belirgindir. Tedavilerin sonucu ve hasta memnuniyeti araştırmaları bu kanıtların oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir. Ayrıca, akıl sağlığı konusundaki iki güncel atılım, bu kanıtların yirmi birinci yüzyıl için taşıdıkları önemle doğrudan ilintilidir. Bunlar pozitif psikoloji ve zihinselleştirmedir.

Yakın tarihlerde başarılı bir ömür yaşamak ve başarılı bir şekilde yaşlanmak için değerbilirlik, ümitli olma, iyimserlik, bilinçli farkındalık ve içtenlik gibi fenomenlerin oynadığı rollere olan ilgi yeniden bir artış göstermiştir. Bu fikirler 1960'ların hümanist psikoloji hareketinde önemliydi. Bugün ise bu konularda araştırmalar yapılmakta ve rahibelerin, üniversite öğrencilerinin ve diğerlerinin hayatları hem geçmişe (retrospektif), hem de geleceğe (prospektif) dönük çalışmalarda etkin olarak incelenmektedir.

Günümüzde bilindiği adıyla pozitif psikoloji her zaman transaksiyonel analizin önemli bir öğesi olmuştur. Bunun nedeni, Berne'ün meşru şekillerde elde edilen sıvazlanmanın önemini vurgulaması; farkındalık, spontanlık (kendiliğindenlik) ve yakın ilişkiler (samimiyet) gibi fenomenlerde "iyi olma"nın ve özerkliğin üzerinde önemle durması; ve insanlara oyun oynamaktan vazgeçmeleri ve yıkıcı senaryolardan kendilerini kurtarmaları için yardımcı olmaya önem vermesidir.

Günümüzde akıl sağlığı alanında çalışan kişiler, insanların kendilerini ve başkalarını içsel durumlarla, düşüncelerle ve hislerle motive oldukları şeklinde kavramsallaştırmalarının ne kadar önemli olduğunu giderek daha iyi anlamaktadır. Bu kapasiteye psikolojik farkındalık, zihinselleştirmek ve duygusal zeka gibi farklı adlar verilmiştir. Bu, empatinin ve sosyal becerikliliğin temelinde yatan bir olgudur ve psikolojik direnç ve stres yükleyicilerle baş etme yeteneğinin önemli bir parçasıdır.

Berne'ün kişiler arasındaki gözlemlenebilir transaksiyon-

ları basit, kolayca akılda kalan ve hatta günlük konuşma diliyle tanımlaması, insanların kendi davranışlarından anlam çıkarmalarına ve daha da önemlisi bunları değiştirebileceklerini anlamalarına izin vermiştir. Berne psikolojik farkındalığın çerçevesini çizmiştir. Berne'ün "psikiyatrinin çarkını döndürdü" derken, Heinz Lehman'ın da bana söylemek istediği buydu. Bu yaklaşımın eskiden olduğu kadar günümüzde de bu kadar popüler olmasının nedeni budur.

İnsanların Oynadığı Oyunlar'ın içerdiği fikirlerin çoğu günümüzde öylesine yaygın bir kabul görmüştür ki, bunların orijinal kaynağının ne olduğunu bile unutmuşuzdur. Öte yandan, transaksiyonel analistler başka yaklaşımlardan da fikirler ve teknikler taşımışlar, bu yaklaşımı uygulayan kişiler de Berne'ün orijinal fikirlerini değiştirmeye ve geliştirmeye devam etmişlerdir. Aslında böyle yapmakla onlar da Berne'ün ünlü "Ben grup terapisi yapmıyorum, ben insanları iyileştiriyorum," sözlerinin ruhuna sadık kalmış oluyorlar.

Bu, insanın tekrar tekrar okumak isteyeceği türden bir kitap. Ben de yeniden okuduğumda kitabın hiç azalmayan güvenirliliği, Berne'ün sezgisel dürtülerinin yararları ve onun klinik gözlemlerinin dirayeti karşısında bir kez daha hayret ettim ve ona ne kadar çok şey borçlu olduğumuzu tekrar anladım.

Ve şimdi siz okuyucuları bu örnek çalışmayı okumaya davet ediyorum.

James R. Allen, M. D., F.R.C.P.(C) Oklahoma City, Oklahoma Üniversitesi Sağlık Bilimleri Merkezi'ndeki Davranış Bilimleri ve Çocuk Psikiyatrisi Rainbolt Aile Kürsüsü'nde profesördür. Aynı zamanda Uluslararası

Transaksiyonel Analiz Örgütü'nün (International Transactional Analysis Association) eski başkanıdır. Transaksiyonel analiz konusunda daha fazla bilgi edinmek isteyenler International Transactional Analysis Association'ın https://www.itaaworld.org sitesini ziyaret edebilirler.

Önsöz

Bu kitap öncelikle benim *Psikoterapide Etkileşimsel Analiz*[1] adlı kitabımın bir devamı niteliğinde tasarlanmış olmakla birlikte, tek başına okunabilecek ve anlaşılabilecek şekilde düzenlenmiştir. Oyunların analiz edilmesi ve net bir şekilde anlaşılması için gerekli olan kuramlar Kısım I'de özetlenmiştir. Kısım II her bir oyunun tek tek tanımını içermektedir. Kısım III'te ise daha önceki bilgilere eklendiği takdirde oyun dışı kalmanın ne demek olduğunu bir dereceye kadar anlamayı mümkün kılacak yeni kliniksel ve kuramsal veriler bulunmaktadır. Konunun evveliyatını öğrenmek isteyenler, bir önceki yapıta başvurabilirler. Her iki yapıtı da okuyanlar, kuramsal gelişmelerin yanı sıra, yeni düşüncelerin oluşmasına ve yeni çalışmalara ve klinik bulgulara bağlı olarak, terminolojide ve bakış açısında da bazı küçük değişiklikler olduğunu gözleyeceklerdir.

Bu kitaba olan ihtiyaç öğrencilerin ve konferanslarımızı izleyen kişilerin oyunların bir listesini veya genel açıklamalarda örnek olarak kısaca değinilen transaksiyonel analiz ilkeleri hakkında daha ayrıntılı bilgi talep etmeleri üzerine ortaya çıkmıştır. O nedenle, bu öğrencilere ve izleyicilere genel olarak şükranlarımı sunuyor ve öncelikle yeni oyunları saptamamıza vesile olan ve onları belirli adlarla tanımlamamızı sağlayan hastalara teşekkür ediyorum. Ayrıca, dinlemenin anlamı ve dinleme sanatıyla ilgili olarak verdiği sayısız fikirler nedeniy-

le Bayan Barbara Rosenfeld başta olmak üzere, Bay Melvin Boyce, Bay Joseph Concannon, Dr. Franklin Matson ve Dr. Ray Poindexter'e birbirlerinden bağımsız çalışmalarla pek çok oyunun önemini keşfettikleri veya teyit ettikleri için teşekkür etmem gerekir.

Daha önce San Francisco Sosyal Psikiyatri Seminerleri'nin araştırma direktörlüğünü yapan, şimdi ise Michigan Üniversitesi'nin Psikoloji Bölümü'nde görev yapmakta olan Bay Claude Steiner'den ise iki nedenden dolayı özellikle bahsetmek istiyorum. Bay Steiner bu kitapta bahsi geçen pek çok kuramsal noktanın doğruluğunu teyit eden ilk deneyleri yapan kişidir ve bu deneylerin sonucunda özerkliğin ve samimiyetin doğasının açıklığa kavuşmasına büyük bir katkıda bulunmuştur. Seminerlerin Muhasip Sekreteri Bayan Viola Litt'e ve özel sekreterim Bayan Mary N. Williams'a da sürekli olarak verdikleri destek ve Anne Garret'e de metnin prova baskısını okumakta verdiği yardım için ayrıca teşekkür etmek istiyorum.

SÖZCÜKLERİN ANLAMLARI

Oyunlar, özellikle belirtilmediği takdirde daha çok erkek bakış açısından ele alınmıştır. O nedenle başoyuncu "erkek"tir, ancak önyargılı yaklaşılmamalıdır, zira aksi belirtilmedikçe aynı durumlar *mutatis mutandis* (*gerekli değişikliklerin yapılması kaydıyla*) "kadın" için de uygulanabilir. Erkeğinkinden belirgin bir şekilde farklılık göstermesi durumunda, kadının rolü ayrı olarak ele alınmıştır. Terapist de, benzer şekilde ve herhangi bir önyargı olmaksızın "erkek" olarak tanımlanmıştır. Kullanılan sözcükler ve bakış açıları öncelikli olarak te-

rapiyi uygulayan klinik uzmana hitap etmektedir ama başka mesleklerden kişiler de bu kitabı ilginç ve faydalı bulabilirler.

Transaksiyonel oyun analizi giderek büyümekte olan kardeş bilim matematiksel oyun analizinden ayrı tutulmalıdır, ancak yine de kitapta 'kişinin sonuca ulaştığında kendisine tanıdık gelen olumsuz bir duygu yaşayarak bir bedel ödemesi anlamında kullanılan "payoff" gibi bazı terimler günümüzde artık matematik biliminde de saygın bir şekilde kullanılmaktadır.

– Carmel, California, Mayıs 1962

Giriş

1. SOSYAL İLİŞKİLER

Transactional Analysis[1] adlı kitabımda da oldukça kapsamlı bir şekilde ele aldığım sosyal ilişki kuramı şu şekilde özetlenebilir:

Spitz, uzun süre kucağa alınmayan bebeklerin bir süre sonra geriye dönüşü mümkün olmayan bir çöküş içine girdiklerini ve en sonunda da başka hastalıkların pençesine düşmeye yatkın bir hale geldiklerini ortaya çıkarmıştı.[2] Gerçekten de Spitz'in duygusal yoksunluk diye tanımladığı bu durumun ölümcül sonuçları bile olabilmektedir. Bu gözlemler bizim *uyarıcı* açlığı/*stimulus* açlığı dediğimiz olguyu akla getirmekte ve uyarıcının en sevilen türünün fiziksel yakınlık olduğuna işaret etmektedir. Günlük deneyimlerimize baktığımızda bu sonucu kabul etmek hiç de zor değildir.

Benzer bir fenomen, duyumsal yoksunluğa maruz kalan yetişkinlerde de görülmektedir. Bu tür bir yoksunluğun kısa süreli bir psikozu gün ışığına çıkarabildiği veya en azından geçici ruhsal bozukluklara neden olabildiği deneyimsel olarak gözlenmiştir. Geçmişte, sosyal ilişki ve duyumsal yoksunluğun uzun süreli tek kişilik hücre hapsi cezasına çarptırılan kişiler üzerinde benzer etkiler yarattığı görülmüştür. Gerçekten de, tek kişilik hücre hapsi cezası fiziksel şiddete karşı du-

yarsız olan mahkumların bile en korktukları ceza türlerinden biridir,[3,4] ve bu korkunç yöntem günümüzde siyasi mahkumlara boyun eğdirmek için kullanılmaktadır. (Aslına bakarsanız, siyasal boyun eğdirmeye karşı kullanılan silahların en etkilisi sosyal örgütlenmedir.[5])

Konuya biyolojik açıdan bakarsak, duygusal ve duyumsal yoksunluğun organik değişikliklere neden olmasının veya bunları tetiklemesinin mümkün olduğunu görürüz. Beyin sapının retiküler aktivasyon sistemi[6] yeterli düzeyde uyarılmadığı takdirde, sinir hücrelerinde, en azından dolaylı olarak, yozlaştırıcı değişiklikler meydana gelebilmektedir. Bunun, yetersiz beslenmeye bağlı ikincil bir etki olması da mümkündür, ama yetersiz beslenmenin kendisi de, marasmustan (zayıflayıp erime hastalığından) mustarip olan bebeklerde olduğu gibi, apatinin (duyumsamazlığın) bir ürünü de olabilir. Bu durumda, duygusal ve duyumsal yoksunluktan apatiye ve dejeneratif değişikliğe ve oradan da ölüme kadar gidebilen biyolojik bir zincirden bahsetmek mümkündür. Bu açıdan baktığımızda, uyarıcı açlığının insan organizmasının hayatta kalabilmesi için yiyecek açlığıyla aynı derecede etkili olduğunu da söyleyebiliriz.

Sadece biyolojik olarak değil psikolojik ve sosyal açıdan da uyarıcı açlığı pek çok yönden yiyecek açlığına paralel özellikler göstermektedir. Dengesiz beslenme, aşırı doygunluk, gurmelik (damak zevkinin olması), oburluk, maymun iştahlılık, çilecilik (dünya nimetlerinden elini eteğini çekmiş olma), mutfak sanatları ve hünerlilik gibi terimler, beslenme alanından duygulanım alanına kolaylıkla aktarılabilmektedir. Örneğin, mideyi aşırı doldurmanın duygulanım alanındaki paraleli aşırı uyarılmadır. Her iki alanda da, el altında bol malzeme

olan ve bol çeşitli bir menü sunulan olağan koşullardaki seçenekler seçen kişinin idyosenkrazisine (mizacına) bağlı olarak farklılıklar gösterebilecektir. Bu idyosenkrazilerin bazılarının veya pek çoğunun bünyesel olarak saptanıyor olması mümkündür, ama bu konu burada tartıştığımız sorunlarla ilintili değildir.

Sosyal psikiyatrist, bebeğin normal büyüme süreci içinde annesinden ayrıldığında nelerin olup bittiğiyle ilgilenir. Şu ana kadar söylediklerimizi "günlük konuşma dili"nde şu şekilde özetleyebiliriz.[7] "Eğer sırtını sıvazlayan biri yoksa, omuriliğin büzüşür." O nedenle, annesiyle yaşadığı yakın temas süreci bittiği vakit, kişi yazgısını ve yaşama gücünü etkileyen bir çıkmazla karşı karşıya kalacaktır. Bu ikilemin bir ucunda bebekliğinde alıştığı fiziksel yakınlığın önüne set çeken sosyal, psikolojik ve biyolojik güçler vardır. Diğer ucunda ise onun bu yakınlığı tekrar elde etmek için yaptığı bitmez tükenmez mücadele... Pek çok durumda, bu kişi sonunda ödün vererek uzlaşma yoluna gider ve daha belli belirsiz, hatta simgesel olan temaslarla yetinmeyi öğrenir. Öyle ki, ilk başlarda çekmekte olduğu fiziksel temas açlığı tüm şiddetiyle devam etmesine rağmen, en küçük bir onaylanma işareti bile bir dereceye kadar onun ihtiyacını karşılar.

Bu uzlaşma sürecine "süblimasyon" (güdüleri iyiye yöneltme) gibi çeşitli adlar verilebilir; ancak hangi ad verilirse verilsin, sonuç infantil (bebeğe özgü) uyarıcı açlığından, *onanma* açlığı olarak tanımlayabileceğimiz bir olguya kısmi bir geçiş olarak ortaya çıkacaktır. Uzlaşmanın karmaşıklığı arttıkça, her insan tanınma ve onanma arayışında giderek daha kişisel bir tavır içine girer. Sosyal ilişkilere çeşitlilik katan ve kişinin yazgısını tayin eden de işte bu ayırt edici özelliklerdir. Bir si-

nema oyuncusu omuriliğinin büzüşmemesi için, adlarını bile bilmediği ve belirleyici özellikleri olmayan hayranlarının onu her hafta yüzlerce kez sıvazlamasına ihtiyaç duyabilir; bir bilim adamı ise saygın bir uzmandan senede bir kez gelen bir sıvazlamayla akıl ve beden sağlığını koruyabilir.

"Sıvazlama"yı yakın fiziksel teması ifade etmek için kullanılan genel bir terim olarak kabul etmek mümkündür; ama bu terime pratikte farklı anlamlar yüklenebilir. Bazı insanlar bir bebeği severken onu kelimenin bilinen anlamıyla sıvazlarlar; bazıları sıkı sıkı bağırlarına basarlar veya hafifçe vurarak okşarlar, bazıları ise oyun yapar gibi orasını burasını çimdikler veya parmak uçlarıyla minik fiskeler atarlar. Bütün bu hareketlerin karşılıklı sohbette de analogları vardır, yani bir insanın nasıl konuştuğuna dikkat ederek onun bir bebeği nasıl sıvazlayacağını kestirebilmemiz mümkün gibidir. Buna bağlı olarak şunu da söyleyebiliriz ki, "sıvazlama" günlük hayatta başka birinin varlığının tanındığını ima eden herhangi bir hareketi tanımlamak için de kullanılabilir. Yani, *sıvazlama* sosyal bir eylemin temel birimi olarak kullanılabilir. Karşılıklı yapılan sıvazlama ise, sosyal ilişkinin birimi olan *transaksiyonu* oluşturur.

Bu olguyu oyun kuramıyla ilişkilendirdiğimizde ortaya çıkan ilke şudur: Herhangi bir sosyal ilişki, hiç ilişki olmamasına göre daha fazla biyolojik avantaj sağlamaktadır. Bu, S. Levine'nin[8] farelerle yaptığı bazı kayda değer deneylerle ortaya konmuştur. Bu deneylerde, okşanan farelerin sadece fiziksel, ruhsal ve duygusal olarak geliştiği değil, aynı zamanda beyinlerinin biyokimyasının ve hatta lösemi hastalığına karşı olan dirençlerinin bile olumlu bir şekilde etkilendiği gözlenmiştir. Bu deneylerin ortaya koyduğu en önemli bulgu, şef-

katle okşamanın ve acı veren elektrik şoklarının hayvanların sağlığını aynı şekilde etkilediğinin görülmesidir.

Yukarıda anlattıklarımızın geçerliliğinin kanıtlanmış olması, bize bundan sonraki bölüme daha büyük bir güvenle geçme gücü vermektedir.

2. ZAMANI YAPILANDIRMA

Bebeklerin okşanmasının ve bunun yetişkinlerdeki simgesel karşılığı olan onaylanmanın, bir hayati değer olduğunu kabul ettikten sonra, bunun ardından gelecek olan soru şudur: Bundan sonra ne olacak? Bu soruyu günlük hayata uygularsak, insanlar birbirlerini basit bir 'Selam!' ile veya Uzak Doğulular gibi saatler süren ritüellerle selamladıktan sonra ne yapabilirler? Uyarıcı açlığı ve onaylanma açlığından sonra bu kez de *yapılandırma açlığı* gelir. Ergenlerin peşini bırakmayan sorun şudur: "Ona daha sonra ne söylemeliyim?" Sadece ergenler için değil, pek çok insan için en rahatsızlık veren şey, bulundukları ortamdaki kişilerin "Bu gece duvarlar yere dikey iniyor, size de öyle gelmiyor mu?" gibi bir sorudan daha ilginç söyleyecek bir şey bulamadığı bir sosyal boşluğun, birkaç saniyelik bir sessizliğin, yapılandırılmamış bir zaman diliminin oluşmasıdır. İnsanların ezeli sorunu uyanık olduğu saatleri nasıl yapılandıracağı, onları nasıl kullanacağıdır. Varoluşsal anlamda, tüm sosyal yaşantının işlevi, bu yapılandırma projesini hayata geçirmek için gerekli olan karşılıklı yardımlaşmayı sağlamaktır.

Zamanın yapılandırılmasının işlemsel yönüne programlama adını verebiliriz. Bunun da üç kısmı vardır: maddesel, sosyal ve kişisel. En bilinen, pratik, rahat ve faydalı olan zaman

yapılandırma yöntemi, dışsal gerçeğin maddi yönünü ele alan ve genellikle "iş" olarak bilinen projeyi uygulamaktır. Ancak bu tür bir projeye teknik olarak *aktivite* adı verilir; "iş" terimi buraya uygun düşmez çünkü sosyal psikiyatrinin genel kuramı sosyal ilişkiyi de bir tür iş olarak kabul eder.

Maddesel programlama dışsal gerçekle baş ederken karşılaşılan değişiklikler nedeniyle ortaya çıkar; burada ilgi konusu olmasının nedeni sadece aktivitelerin "sıvazlama" (temas iletisi), onaylama ve diğer daha karmaşık sosyal ilişki türlerini doğurmasıyla bağlantılıdır. Maddesel programlama öncelikli olarak bir sosyal sorun değildir ve temelde veri işlemeye dayalı bir süreçtir. Bir tekne inşa etme eylemi, uzun bir ölçme ve ihtimal hesaplama sürecine dayanır ve teknenin yapımının devam etmesi için, bu süreçte cereyan eden herhangi bir sosyal alışverişin de bu düzene tabi olması gerekir.

Sosyal programlama geleneksel ritüelistik veya yarı-ritüelistik etkileşimlere yol açar. Yerel olarak kabul edilebilirliği için gereken en belli başlı kriter, halk arasında "yol yordam bilmek" olarak tanımlanır. Dünyanın her bir tarafındaki ebeveynler çocuklarına terbiyeli olmayı ve doğru davranış biçimlerini öğretir; bu da çocukların uygun şekilde selamlaşma, yiyip içme, tuvaletini yapma, flört etme ve yas tutma ritüellerini öğrenmeleri ve aynı zamanda aktüel konular içeren sohbetleri uygun eleştiriler ve pekiştirici yorumlar yaparak sürdürebilmeleri anlamına gelir. Bu eleştiriler ve pekiştirici yorumların kimisi evrensel, kimisi de yerel olan davranış inceliklerini ve diplomasiyi oluşturur. Yemek yerken geğirmek veya bir erkeğin karısını talep etmek, geçmişten gelen yerel geleneklere göre ya teşvik edilir ya da yasaklanmıştır ve gerçekten de bu özel etkileşimlerde yüksek oranda ters bir ilinti vardır. Ge-

nellikle insanların yemek yerken geğirdikleri yerlerde, başka birinin karısını talep etmek kötü bir davranış sayılır; ve bu tür bir talepte bulunmanın olağan sayıldığı yerlerde de, yemek yerken geğirmek pek akıllıca olmaz. Genellikle, formel ritüeller yarı-törensel aktüel sohbetlerde daha önde gelir. Biz ilkinden ayırt etmek için bu ikincisine vakit geçirme veya toplantı oyunları adını veriyoruz.

İnsanlar birbirlerini daha iyi tanıdıkça, giderek daha fazla sayıda *kişisel programlama* gölge gibi süzülerek gizlice devreye girer, böylece bazı "olaylar" olmaya başlar. Bu olaylar görünüşte kazara gerçekleşirler ve ilgili taraflarca bu şekilde tanımlanırlar, ama özenli bir inceleme bunların derecelendirilebilen ve sınıflandırılabilen belirli kalıplara göre oluştuğunu ve sekansın açığa vurulmamış bazı kural ve düzenlemelerle sınırlandığını göstermektedir. Bu düzenlemeler, dostça veya düşmanca ilişkilerin Hoyle'un öngördüğü şekilde süregeldiği müddetçe bir belirti göstermeyebilir ve örtük kalabilir, ama kural dışı bir davranış karşısında açığa çıkar ve simgesel, sözel veya meşru bir "Faul!" çığlığına yol açar. Vakit geçirme oyunlarının aksine, sosyal programlamaya kişisel programlamadan daha çok dayalı olan bu tür sekanslara *oyunlar* adı verilebilir. Aile hayatı, evlilik hayatı ve bunların yanı sıra çeşitli organizasyonlarda geçirilen hayatlar, zaman içinde aynı oyunun çeşitlemeleri üzerine kurulabilmektedir.

Sosyal aktivitelerin çoğunluğunun oynanan bu oyunlardan oluştuğunu söylemek, bu aktivitelerin çoğunlukla "eğlenceli" olduğu veya ilgili tarafların giriştikleri ilişkiyi ciddiye almadıkları anlamına gelmez. Bir taraftan, futbol veya başka bir sportif "oyun oynamak" her zaman eğlenceli olmayabilir ve oyuncular da son derece haşin ve acımasız olabilirler; ve bu

tür oyunların kumar ve benzeri türdeki "oyun"lar için geçerli olduğu gibi gerçekten de son derece ciddi, hatta ölümcül olma potansiyelleri vardır. Diğer taraftan ise, Huizinga[9] gibi bazı yazarlar, bu tür "oyun"ların içine yamyamlık şölenleri gibi çok ciddi olayları da dahil etmektedir. Onlara göre, intihar, alkol ve uyuşturucu bağımlılığı, suça yatkınlık ve şizofreni gibi trajik olayları "oyun oynamak" olarak tanımlamak sorumsuzluk, patavatsızlık veya barbarlık değildir. İnsanların oynadığı oyunların en belli başlı özelliği, duyguların düzmece olması değil, kurallara göre düzenlenmiş olmasıdır. Kural dışı olan bir duygu gösterisine yaptırımlar uygulandığında bu özellik belirgin bir hale gelir. Oyun acımasızca, hatta ölümcül şekilde ciddi olabilir, ama sosyal yaptırımlar sadece kuralların dışına çıkıldığı vakit ciddi olur.

Vakit geçirme oyunları ve psikolojik oyunlar gerçek hayatta yaşanan gerçek yakın ilişkilerin yerini alan alternatiflerdir. Etkili oyun türleri olarak sınıflandırılmalarının nedeni de zaten budur. Samimiyet, (genellikle içgüdüsel olan) bireysel programlamalar daha yoğun bir hale geldiğinde ve hem sosyal örüntüleniş, hem de gizil kısıtlamalar ve güdüler çöktüğünde başlar. Uyarıcı açlığına, onaylanma açlığına ve yapılandırma açlığına verilecek tam olarak tatmin edici tek yanıt budur. Bunun prototipi, bir kadının kendi isteğiyle ve seve seve gebe kalmasıdır.

Yapılandırma açlığı, uyarıcı açlığıyla aynı hayati değere sahiptir. Uyarıcı açlığı ve onaylanma açlığı, her biri biyolojik çürümeye yol açan duyumsal ve duygusal açlıktan kaçınma ihtiyacını ifade eder. Yapılandırma açlığı can sıkıntısından kaçınma ihtiyacını ifade eder. Kierkegaard da[10] yapılandırılmamış zamandan kaynaklanan kötülüklere işaret etmiştir. Ya-

pılandırılmamış zaman uzun süreli olduğu takdirde, can sıkıntısı duygusal açlıkla anlamdaş hale gelir ve aynı sonuçlara yol açabilir.

Yalnız olan birey zamanını iki şekilde yapılandırabilir: Aktiviteler ve hayallerle. Bir birey, her öğretmenin çok iyi bildiği gibi, başkalarının mevcudiyetine rağmen de kendi başına olabilir. Bir kişi, iki veya daha çok sayıda kişinin oluşturduğu sosyal bir kümenin mensubu ise, zamanını yapılandırması için önünde birkaç seçenek vardır. Karmaşıklık sırasına göre bu seçenekleri şöyle sıralayabiliriz: (1) Ritüeller (2) Vakit geçirme oyunları (3) Psikolojik oyunlar (4) Samimiyet ve (5) Yukarıdakilerin her biri için bir matris oluşturabilen Aktiviteler. Kümedeki her bir kişinin hedefi, diğer üyelerle olan transaksiyonlarından azami ölçüde doyum sağlamaktır. Bir kişi ne kadar erişilebilir olursa, o kadar fazla doyum sağlar. Bu kişinin sosyal eylemlerinin programlanması çoğunlukla otomatik olarak gerçekleşir. Bu programlama dahilinde elde edilen "doyumlar"ın bazıları kendi kendilerine zarar veren türden olduğu için, bunları "doyum" sözcüğünün genel tanımı içine almak güçtür, o nedenle bunlar için "kazançlar" veya "avantajlar" gibi daha belirsiz terimler kullanmak daha yerinde olur.

Sosyal temasın avantajları, somatik (bedensel) ve psişik (ruhsal) dengenin sağlanmasıyla ilintili olup şu faktörlerle bağlantılıdır: (1) stresin azaltılması (2) sağlığa zarar veren durumlardan kaçınılması (3) sıvazlanma ihtiyacının karşılanması ve (4) sabit bir dengenin sağlanması. Bütün bunlar en ince ayrıntılarına kadar fizyologlar, psikologlar ve psikanalistler tarafından araştırılmış ve incelenmiştir. Konu sosyal psikiyatri bağlamında incelendiğinde, söz konusu avantajları şu şekilde sıralamak mümkündür: (1) Birincil içşel avantajlar

(2) Birincil dışsal avantajlar (3) İkincil avantajlar ve (4) Varoluşsal (yaşamı sürdürmekle ilgili olan) avantajlar. Bunların ilk üçü Freud'un "hastalıklardan elde edilen kazançlar" şeklinde tanımladığı olgularla paralellik içindedir. Bunlar sırasıyla içsel paranosik kazanç, dışsal paranosik kazanç ve epinosik kazançtır.[11] Deneyimler, sosyal transaksiyonları birer savunma eylemi olarak görmek yerine, onları elde edilen avantajlar açısından ele almanın daha yerinde ve daha aydınlatıcı olacağını ortaya koymaktadır. Aksi takdirde, en iyi savunmanın hiçbir ilişkiye girmemek olduğu gibi bir durum ortaya çıkmaktadır; ayrıca da, "savunma" kavramı, yukarıda belirtilen ilk iki tür avantajın sadece bir bölümünü kapsamakta, geri kalan bölümler ile üçüncü ve dördüncü tür avantajlar bu durumda önemlerini kaybetmektedir.

Sosyal temas türlerinin içinde en doyurucu olanlar, bir aktivite matrisi içinde olsunlar veya olmasınlar, oyunlar ve yakın, samimi ilişkilerdir. Uzun süren bir samimiyet enderdir ve bu esasen özel bir konudur; önemli sosyal ilişkiler çoğunlukla oyun şeklinde oluşur ve bizi burada özellikle ilgilendiren şey de zaten bu konudur. Zamanın yapılandırılması konusunda daha fazla bilgi edinmek isteyenler, yazarın grup dinamikleriyle ilgili kitabına başvurabilirler.[12]

KISIM I

Oyun Analizi

BİRİNCİ BÖLÜM

Yapısal Analiz

Bazı psikoterapi gruplarında çok etkin bir şekilde uygulanmakta olan spontan sosyal aktivitelerde, kişilerin duruş pozisyonlarında, bakış açılarında, ses tonlarında, kullandıkları sözcüklerde ve diğer davranışlarında zaman zaman belirgin değişmelerin olduğu gözlenmiştir. Bu davranışsal değişmelere çoğunlukla duygusal kaymalar eşlik etmektedir. Bir bireydeki belirli bir dizi davranış biçimi belirli bir ruh haline işaret ederken, başka bir dizi, genellikle ilkiyle tutarlı olmayan farklı bir psişik tutumla ilgili olabilmektedir. Ego durumları fikrinin oluşmasına yol açan da işte bu değişmeler ve farklılıklardır.

Bir ego durumu, teknik dilde ifade etmek gerekirse, olgusal olarak tutarlı bir algılama sistemi ve eylemsel olarak da tutarlı bir davranış kalıpları dizisi olarak tanımlanabilir. Pratik olarak ise, bir ego durumunu, ilgili bir dizi davranış kalıplarının eşlik ettiği bir algılama sistemi olarak tanımlamak mümkündür. Her birey, düzmece değil psikolojik gerçekler olan bu ego durumlarından sınırlı bir repertuara sahiptir. Bu repertuarı şu kategorilere ayırabiliriz: (1) ebeveyn konumundaki kişilerinkine benzeyen ego durumları (2) gerçeğin objektif olarak değerlendirilmesine özerk bir şekilde yöneltilmiş ego durumları ve (3)

erken çocukluk döneminde edinilmiş olmakla birlikte halen etken olan geçmişe ait, modası geçmiş kalıntıları temsil eden ego durumları. Teknik olarak bunlara, sırasıyla exteropsychic (dışruhsal), neopsychic (yeniruhsal) ve archeopsychic (eskiruhsal) ego durumları adı verilir. Günlük konuşma dilinde ise bu durumları basitçe, bilimsel tartışmalar dışındaki amaçları karşılamak için yeterli olan Ebeveyn, Yetişkin ve Çocuk ego durumları olarak tanımlamaktayız.

Bu durumdan şunu anlıyoruz: Bir sosyal grubun mensubu olan her birey herhangi bir anda Ebeveyn, Yetişkin veya Çocuk ego durumlarından birini sergileyebilmekte ve farklı ölçülerde hazır olmakla birlikte bir ego durumundan bir diğerine geçebilmektedir. Bu gözlemler şu saptamalara yol açmaktadır: "Bu senin Ebeveyn ego durumun" demek, "Sen şimdi ebeveynlerinden biriyle (veya ebeveynin yerini alan kişiyle) aynı ruh hali içindesin ve onunla aynı duruşu sergileyerek, aynı jestleri yaparak, aynı sözcükleri kullanarak ve aynı şeyleri hissederek, vb. davranıyorsun" anlamına gelir. "Bu senin Yetişkin ego durumun" demenin anlamı, "Sen şu anda içinde bulunduğun durumun özerk ve objektif bir değerlendirmesini yapmış ve işlemden geçirdiğin düşünceleri veya fark ettiğin sorunları ya da vardığın sonuçları önyargısız bir şekilde dile getirmiş bulunuyorsun"dur. "Bu senin Çocuk ego durumun" dediğimiz vakit de "Senin bu tepkinin amacı ve bu tepkiyi veriş tarzın, küçük bir kız veya oğlan çocuğuyken verebileceğin tepkinin aynısı," demek isteriz.

Bu saptamaların olası sonuçları da şunlardır:

1. Her bireyin ebeveynleri (veya ebeveynleri yerine koyduğu kişiler) vardır ve her birey içinde o ebeveynlerin ego durumlarını (kendi algılamış olduğu şekliyle) üreten bir dizi ego

durumunu taşır. Ebeveyn ego durumları bazı koşullar altında harekete geçirilebilir (exteropsychic işleyiş). Bunu basitçe "Her kişi ebeveynlerini kendi içinde taşır" şeklinde açıklayabiliriz.

2. (Çocuklar, zihinsel engelliler ve şizofrenler de dahil olmak üzere) her birey, uygun ego durumu harekete geçirildiği takdirde, objektif veri işlemleri yapma yeteneğine sahiptir (neopsychic işleyiş). Bunu da basitçe "Herkesin içinde bir Yetişkin vardır" şeklinde açıklamak mümkündür.

3. Bir zamanlar şimdikinden daha genç olan her bir birey, içinde daha önceki yıllardan kalma belirli koşullar altında harekete geçirilebilen sabitlenmiş kalıntılar taşmaktadır (archeopsychic işleyiş). Bunu da basitçe "Herkesin içinde küçük bir kız veya oğlan çocuğu vardır" şeklinde açıklayabiliriz.

Bu aşamada, *yapısal diyagram* adını verdiğimiz Şekil 1 (a)'ya bir göz atmak uygun olur. Bu çizim, halihazırda anlatmakta olduğumuz bakış açısına göre, herhangi bir kişinin kişiliğinin bütününü temsil etmekte ve onun Ebeveyn, Yetişkin ve Çocuk ego durumlarını içermektedir. Görüldüğü gibi, bu ego durumları, birbirinden çok farklı oldukları ve birbirleriyle çoğu kez bağdaşmadıkları için çizim üzerinde birbirlerinden özenli bir şekilde ayrılmışlardır. Ego durumları başlangıçta deneyimsiz bir gözlemci için fazla belirgin olmayabilir, ama yapısal tanılama yapmayı öğrenme zahmetine katlanan kişiler kısa zaman içinde bunları etkileyici ve ilginç bulmaya başlarlar. Kitabımızda bundan böyle gerçek ebeveyni, yetişkini veya çocuğu anlatmak için bu sözcüklerin ilk harfini küçük, ego durumlarını simgeleyen Ebeveyn, Yetişkin ve Çocuk'un ilk harfini ise büyük harflerle göstereceğiz. Yapısal diyagramın

kolay anlaşılabilen, basit bir şeklini temsil eden Şekil 1 (b)'yi de aşağıda bulabilirsiniz:



< Şekil 1 >

Yapısal analiz konusunu geride bırakmadan önce, bazı karmaşık noktalara açıklık getirmekte yarar vardır:

1. Yapısal analiz yönteminde "çocukça" sözcüğü asla kullanılmaz, zira bu sözcük güçlü bir şekilde, hoşa gitmeme durumunu veya derhal durdurulması veya baştan savılması gereken bir şeyi çağrıştırmaktadır. O yüzden, arkaik ego durumu olan Çocuk ego durumunu tanımlamak için "çocuksu" sözcüğü kullanılır, zira bu sözcük daha biyolojiktir ve herhangi bir önyargı içermez. Esasen, Çocuk ego durumu pek çok açıdan kişiliğin en önemli bölümüdür ve aynen gerçek bir çocuğun sevimliliği, eğlendiriciliği ve yaratıcılığıyla aile hayatına yaptığı katkı gibi, bir bireyin hayatına önemli katkılarda

bulunabilir. Eğer bir kişinin içindeki Çocuk karmakarışık ve sağlıksızsa, sonuçlar da kötü olabilir; yine de bu durumla ilgili olarak bir şeyler yapılabilir ve yapılmalıdır da.

2. Aynı durum "olgun" ve "nahif" sözcükleri için de geçerlidir. Bu sistemde "nahif insan" diye bir tanım yoktur. Sadece içlerindeki Çocuk ego durumunun, uygun ve verimli olmayan bir şekilde hakimiyeti ele geçirmiş olduğu insanlar vardır. Oysaki bu kişilerde, meydana çıkarılmayı ve harekete geçirilmeyi bekleyen eksiksiz ve iyi yapılanmış bir Yetişkin bulunmaktadır. Buna karşılık, "olgun insanlar" olarak tanımlanan kişiler içlerindeki Yetişkini çoğunlukla kontrol altında tutabilen kişilerdir, ancak diğer herkeste olduğu gibi, onların da Çocuk ego durumları zaman zaman idareyi ele alacak ve çoğunlukla beklenmedik ve kaygı verici sonuçlar yaşanacaktır.

3. Şunu da dikkate almak gerekir ki, Ebeveyn ego durumu dolaysız ve dolaylı olmak üzere iki şekilde kendini belli eder: Bunlardan dolaysız şekilde sergilenen ego durumu aktif bir ego durumudur; dolaylı olan ise etki altındaki, edilgen ego durumudur. Birinci durumda, kişi kendi babası (veya annesi) gibi tepki verir ("Benim yaptığımı yap"). İkinci durumda, yani etki altında kalmış ise, onların istediği şekilde tepki verir ("Benim yaptığımı değil, dediğimi yap"). Birinci durumda kişi anne veya babasından birinin yerine geçer; ikinci durumda ise kendini onların istekleriyle uyumlu hale getirir.

4. Çocuk ego durumu da benzer şekilde iki şekilde kendini gösterir: *Uygulu* Çocuk ve *doğal* Çocuk. Uygulu Çocuk, Ebeveyn ego durumunun onun üzerinde bıraktığı etkiye göre davranışlarını değiştirir ve babasının (veya annesinin) onun

davranmasını istediği gibi, örneğin yumuşak başlılıkla veya büyümüş de küçülmüş bir şekilde davranır. Kabuğuna çekilerek veya mızmızlanarak da duruma uyum sağlayabilir. Ebeveyn ego durumunun etkisi bir "sebep", Çocuk ego durumu ise bir "sonuç"tur. Doğal Çocuk ego durumu isyankarlık veya yaratıcılık durumlarında olduğu gibi spontan (kendiliğinden oluşan) bir dışavurumdur. Yapısal analiz yönteminin ne kadar geçerli olduğunu örneğin, alkol zehirlenmelerinin ortaya koyduğu sonuçlarda da görmek mümkündür. Böyle bir durum öncelikle Ebeveyn ego durumunu devreden çıkarır, böylece uygulu Çocuk ego durumu Ebeveyn ego durumunun etkisi altından kurtulur ve doğal Çocuk ego durumuna dönüşür.

Kişilik yapılanması konusunda etkili bir oyun analizi yapabilmek için, yukarıda özetlenenlerin ötesinde bir bilgiye nadiren ihtiyaç olur.

Ego durumları olağan fizyolojik fenomenlerdir. İnsan beyni ruhsal hayatın organı veya düzenleyicisidir ve onun ürettiği ego durumları biçiminde organize olur ve depolanır. Penfield ve çalışma arkadaşlarının bu konudaki bazı bulguları, bu olguyu somut biçimde doğrular mahiyettedir.[1,2] Onun da ötesinde, olgusal bellek gibi değişik düzeylerde işleyen tasnif sistemleri de mevcuttur ama doğal türden bir deneyimin kendisi, ruh hallerindeki dümen kırmalarla yaşanır. Her bir ego durumu, insan organizması için kendine özgü bir hayati değer taşır.

Çocuk ego durumunun yerleşik özellikleri arasında önsezi,[3] yaratıcılık, spontan dürtüler ve zevk almayı saymak mümkündür.

Yetişkin ego durumu ise bireyin varlığını sürdürmesi için

elzemdir. Bu ego durumu, verileri işlemden geçirir ve dış dünya ile etkili bir şekilde baş edebilme olasılıklarını hesaplar. Ayrıca, kendine özgü yenilgi ve hoşnutluk türlerini deneyimleyerek öğrenir. Örneğin, yoğun trafikli bir yolda karşıdan karşıya geçmek hızla ilgili bir dizi karmaşık verinin işlemden geçirilmesini gerektirir; yapılan hesaplar karşı tarafa güvenli bir şekilde geçme olasılığının yüksek bir düzeye eriştiği bilgisini verene kadar eylem askıya alınır. Bu tür başarılı hesaplamaların getirdiği haz, kayak kayma, pilotluk yapma, denize açılma ve benzer türde hareketli sporlarda yaşanana benzer bir mutluluk verir. Yetişkin'in bir diğer işlevi de de Ebeveyn ile Çocuk ego durumlarının aktivitelerini düzene koymak ve ikisi arasında tarafsız bir arabuluculuk yapmaktır.

Ebeveyn ego durumunun iki temel işlevi vardır. Bunların birincisi, kişinin gerçek hayattaki çocuklarının ebeveyni olarak, etkili bir şekilde davranmasını ve böylece insan ırkının varlığını sürdürmesini sağlamaktır. Ebeveyn ego durumunun bu bağlamdaki önemi, bebekliklerinde öksüz veya yetim kalan insanların erginliğe erişene kadar ebeveynleri hayatta olan kişilere göre çocuk yetiştirme konusunda daha çok sıkıntı çekmelerinden de belli olmaktadır. İkincisi, bu ego durumu, pek çok tepkiyi otomatik bir hale getirdiği için, önemli ölçüde vakit ve enerji tasarrufu gerçekleşebilmektedir. Bilindiği gibi, pek çok şey "İşte bu iş böyle yapılır" savından hareketle yapılmaktadır. Bu da, Yetişkin ego durumunu önemli olmayan sayısız kararlar almaktan kurtarır ve böylece rutin konuları Ebeveyn ego durumuna bırakarak, kendisini daha önemli konulara adayabilme olanağını bulur.

Kişiliğin bu üç özelliği de varlığı sürdürebilme ve yaşam

açısından büyük değer taşımaktadır. Analiz etme ve yeniden düzenleme ihtiyacı, ancak bunlardan birinin bu sağlıklı dengeyi bozması halinde baş gösterir. Aksi takdirde Ebeveyn, Yetişkin ve Çocuk ego durumlarının her biri eşit ölçüde saygındır ve her birinin dolu ve üretken bir hayattaki yerleri meşrudur.

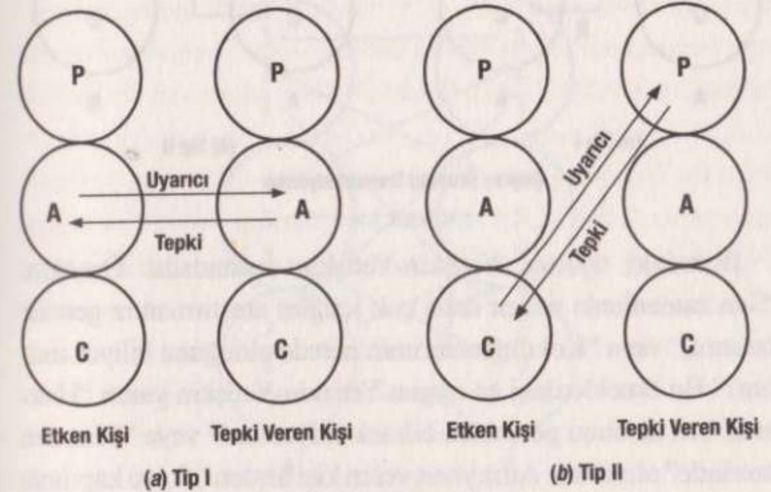
İKİNCİ BÖLÜM

Transaksiyonel Analiz

Sosyal ilişkinin temel birimine transaksiyon adı verilir. Eğer iki veya daha fazla sayıda kişi sosyal bir küme içinde karşı karşıya gelirlerse, önünde sonunda bunlardan biri konuşacak veya diğerlerinin varlığının bilincinde olduğunu gösteren bir davranışta bulunacaktır. Bu olguya *transaksiyonel uyarıcı* diyoruz. Bir başka kişi de ondan sonra bu uyarıcıyla bir şekilde ilintili olan bir şey söyleyecek veya yapacaktır. Buna da *transaksiyonel tepki* adını vermekteyiz. Basit olarak açıklamak gerekirse transaksiyonel analiz, temelde transaksiyonel uyarıcıyı hangi ego durumunun yaptığıyla ve transaksiyonel tepkiyi hangi ego durumunun verdiğiyle ilgilenir. En basit transaksiyonlar, hem uyarıcının hem de tepkinin ilgili tarafların Yetişkin ego durumlarından kaynaklandığı transaksiyonlardır. Etken kişi (transaksiyonu başlatan kişi), önündeki verilerden seçmesi gereken aletin bir neşter olduğunu kestirerek, elini uzatır. Tepki verecek olan kişi bu jesti doğru şekilde algılar, bir güçler ve mesafeler hesaplaması yaparak neşteri cerrahın tam istediği yere uzatır. Ondan sonrası ise, olağan Çocuk-Ebeveyn transaksiyonlarıdır. Ateşler içinde yanan çocuk bir bardak su ister ve kendini onu korumakla yükümlü gören annesi de suyu getirir.

Bu iki transaksiyon *tamamlayıcı transaksiyonlar*dır; yani verilen tepki uygun ve beklenilen bir yanıttır ve sağlıklı insan

ilişkilerinin doğal düzeni içinde gelişmiştir. I Tip Tamamlayıcı Transaksiyon olarak sınıflandırılan birinci transaksiyon Şekil 2A'da, II Tip Tamamlayıcı Transaksiyon olarak sınıflandırılan ikinci transaksiyon da Şekil 2B'de sunulmuştur. Transaksiyonların bir zincir halinde geliştiği ve her bir tepkinin sırası geldiğinde bir uyarıcı görevi gördüğü açıkça ortadadır. Transaksiyonlar birbirini tamamladığı sürece, iletişimin de pürüzsüz bir şekilde gelişecek olması iletişimin birinci kuralıdır; ve bunun doğal bir sonucu olarak transaksiyonlar birbirlerini tamamladığı müddetçe, prensip olarak iletişim sonsuza dek sürebilir. Bu kurallar transaksiyonların doğasından ve içeriğinden bağımsızdır; bunlar tamamen ilgili vektörlerin hangi rotayı takip ettiğine bağlıdır. Transaksiyonların birbirini tamamladığı müddetçe, iki kişinin eleştirel bir dedikodu sohbetine girişmiş olmaları (Ebeveyn-Ebeveyn), bir sorunu halletmeleri (Yetişkin-Yetişkin) veya birlikte oynamaları (Çocuk-Çocuk veya Ebeveyn-Ebeveyn) kurallarla ilgili bir durum yaratmaz.

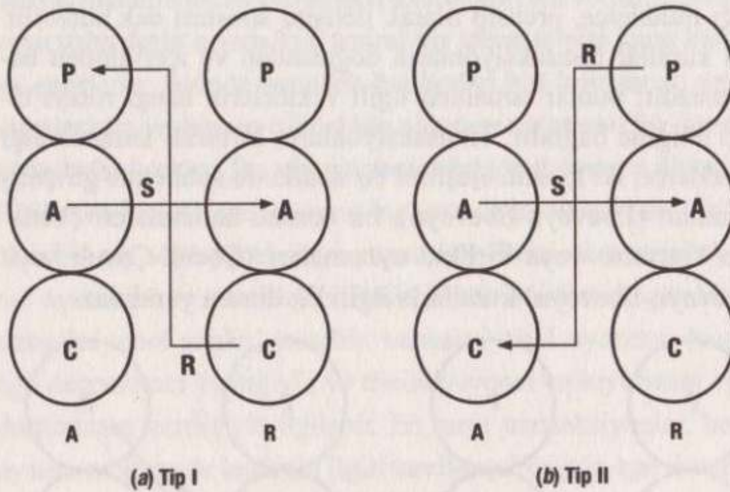


(*a*) Tip I (*b*) Tip II

Tamamlayıcı Transaksiyonlar

< Şekil 2 >

Bunun karşıtı olan bir kurala göre, çapraz *(kapalı) bir transaksiyon* oluştuğunda iletişim kopar. İster evlilikte, isterse de aşkta, arkadaşlıklarda veya iş hayatında olsun, her zaman dünyadaki sosyal anlamdaki güçlüklerin en bilineni olan bu tür transaksiyon, I Tip Çapraz Transaksiyon olarak Şekil 3A'da verilmiştir. Bu tür bir transaksiyon psikoterapistlerin temel ilgi konusudur ve bunun tipik bir örneği psikanalizin klasik transfer (aktarım) tepkisidir.

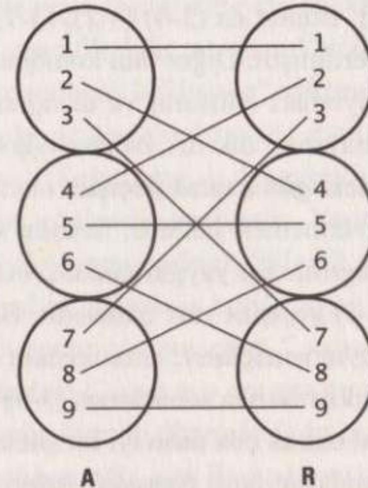


Çapraz (Kapalı) Transaksiyonlar

< Şekil 3 >

Buradaki uyarıcı, Yetişkin-Yetişkin arasındadır. Örneğin: "Son zamanlarda neden daha çok içtiğini araştırmamız gerekir sanırım," veya "Kol düğmelerimin nerede olduğunu biliyor musun?" Bu örneklerdeki en uygun Yetişkin-Yetişkin yanıtı "Haklısın, ben de bunu gerçekten bilmek istiyorum!" veya "Masanın üzerinde" olmalıdır. Ama yanıt veren kişi birden öfkeye kapılırsa vereceği yanıtlar "Beni zaten hep eleştirirsin, tıpkı babamın yaptığı gibi," veya "Suçu hep benim üzerime atıyorsun" türünden

olacaktır. Bunların ikisi de Çocuk'tan-Ebeveyn'e ulaşan yanıtlardır ve transaksiyon diyagramının da gösterdiği gibi, buradaki vektörler çaprazdır. Böyle durumlarda, içki içme ve kol düğmeleri gibi Yetişkin'i ilgilendiren sorunlar vektörler yeniden aynı hizaya gelene kadar askıya alınmalıdır. Bu, içkiyle ilgili örnekte birkaç aydan başlayan bir süreye yayılabilir, kol düğmeleri örneğinde ise sadece birkaç saniye alabilir. Ya etken kişi, yanıt veren kişinin aniden harekete geçirilen Çocuk ego durumunu tamamlamak için Ebeveyn ego durumuna geçmeli, veya etken kişinin Yetişkin ego durumunu tamamlamak için yanıt veren kişinin Yetişkin ego durumu harekete geçirilmelidir. Bulaşık yıkamayla ilgili bir konuşmada evin hizmetçisi isyan bayrağını açarsa, Yetişkin-Yetişkin arasındaki bulaşıklarla ilgili sohbet sona erer; bundan sonra ancak ya bir Çocuk-Ebeveyn konuşması olacak veya özellikle hizmetçinin işinin devam edip etmeyeceği gibi farklı bir Yetişkin konusu üzerinde tartışma yapılacaktır.



Bir İlişki Diyagramı

< Şekil 4 >

I Tip Çapraz Transaksiyon'un karşıtı Şekil 3'te gösterilmiştir. Bu, hastanın objektif bir Yetişkin gözlemi yapmasıyla ve terapistin bir ebeveynin bir çocukla konuştuğu şekilde yanıt vererek çapraz vektör oluşturmasıyla ortaya çıkan ve psikoterapistlerin yakından tanıdığı karşı-transfer (karşı-aktarım) tepkisidir. Buna biz II Tip Çapraz Transaksiyon adını veriyoruz. Örneğin, günlük yaşamda "Kol düğmelerimin nerede olduğunu biliyor musun?" sorusu "Eşyalarına neden sahip çıkmıyorsun? Sen artık bir çocuk değilsin," tepkisine neden olur.

Şekil 4'te etken kişiyle yanıt veren kişi arasındaki sosyal eylemlerde mümkün olabilecek dokuz vektörü gösteren *ilişkiler diyagramının* ilginç geometrik (topolojik) özellikleri vardır. "Psikolojik olarak eşit" olan kişiler arasındaki birbirini tamamlayıcı transaksiyonlar $(1\text{-}1)^2$, $(5\text{-}5)^2$ ve $(9\text{-}9)^2$ ile temsil edilmiştir. Bunların dışında üç birbirini tamamlayıcı transaksiyon daha vardır. Bunlar da (2-4) (4-2), (3-7) (7-3) ve (6-8) (8-6) olarak gösterilmiştir. Diğer tüm kombinasyonlar çapraz (kapalı) transaksiyonları oluşturur ve diyagramda iki kişinin konuşmadan birbirlerine dik dik bakmasıyla sonuçlanan (3-7) (3-7) örneğindeki gibi çapraz geçişler olarak ortaya çıkar. Hiçbirinin taviz vermemesi halinde, iletişim sona erer ve bu kişilerin yolları ayrılır. En yaygın çözüm, bunlardan birinin boyun eğerek (7-3) geçişine razı olmasıdır. Böyle bir durum "Kargaşa" oyunuyla sonuçlanır; ama ikisinin de kahkaha atmasıyla veya el sıkışmasıyla sonuçlanan $(5\text{-}5)^2$ gibi bir karara varabilmek, doğal olarak çok daha iyi bir çözüm olur.

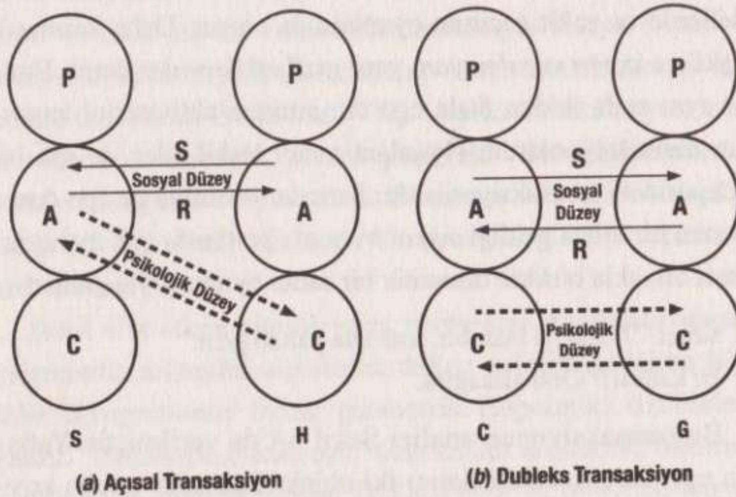
Birbirini tamamlayan basit transaksiyonlar çoğunlukla yüzeysel iş ilişkilerinde ve sosyal ilişkilerde oluşur ve bu transaksiyonların basit çapraz transaksiyonlarla örselenmesi çok ko-

laydır. Gerçekten de, yüzeysel bir ilişkiyi birbirini tamamlayan basit transaksiyonlarla sınırlı olan bir ilişki olarak tanımlamak mümkündür. Bu tür ilişkiler daha çok sosyal aktivitelerde, ritüellerde ve vakit geçirme oyunlarında oluşur. Daha karmaşık ilişkilere *açığa vurulmayan,* yani *gizil etkileşimler* denir. Bunlar aynı anda ikiden fazla ego durumunun aktivitesini kapsayan transaksiyonlardır. Oyunlara temel teşkil eden de işte bu kategorideki transaksiyonlardır. Satıcılar özellikle üç ego durumunun bir araya geldiği *açısal transaksiyonlarda* çok mahirdir. Basit olmakla birlikte dramatik bir satıcı oyunu şöyle gelişir:

Satıcı: "Daha iyi olan bu, ama size pahalı gelir."
Ev kadını: "Onu alacağım."

Bu transaksiyonun analizi Şekil 5A'da verilmiştir. Yetişkin ego durumundaki Satıcı iki objektif gerçeği ortaya koymuştur: "Daha iyi olan bu" ve "Size pahalı gelir." Bu iki gerçek görünüşte veya *sosyal düzeyde,* Ev kadınının Yetişkin ego durumuna yöneltilmiştir ve onun Yetişkin ego durumunun "Her iki konuda da haklısınız" şeklinde yanıt vermesi beklenir. Halbuki açığa vurulmayan, gizil veya *psikolojik* vektör Satıcı'nın iyi eğitilmiş ve deneyimli Yetişkin ego durumu tarafından yönlendirilmektedir. Yargısında ne kadar haklı olduğu, Ev kadınının aslında "Maddi sonuçları ne olursa olsun, bu kendini beğenmiş herife en az diğer müşterileri kadar iyi olduğumu göstereceğim," anlamına gelen "Onu alacağım" şeklindeki Çocuk ego durumunun verdiği yanıttan da belli olmaktadır. Her iki düzeyde de transaksiyon birbirini tamamlayıcı mahiyettedir, zira Ev kadınının verdiği bu yanıt Yetişkin ego durumunun yaptığı bir satın alma sözleşmesi olarak kabul edilir.

Gizil *dubleks* transaksiyon ise dört ego durumunu kapsar ve yaygın bir şekilde flört oyunlarında görülür.



(a) **Açısal Transaksiyon** *(b)* **Dubleks Transaksiyon**

Gizil Transaksiyonlar

< Şekil 5 >

Kovboy: "Gelin, samanlığa bir göz atın."
Konuk: "Samanlıkları küçüklüğümden beri severim."

Şekil 5B'de gösterildiği gibi bu, samanlıklar hakkında sosyal düzeyde yapılan bir Yetişkin sohbeti, psikolojik düzeyde ise Çocuk ego durumunda yapılan bir seks oyunu konuşmasıdır. Görünüşte, inisiyatif Yetişkin ego durumunun elinde gibidir, ancak pek çok oyunda olduğu gibi, sonuç Çocuk ego durumu tarafından belirlenmektedir ve katılımcıların bir sürprizle karşılaşmaları muhtemeldir.

Görüldüğü gibi, transaksiyonlar tamamlayıcı veya basit veya gizil çapraz etkileşimler olarak sınıflara ayrılabilmektedir. Gizil transaksiyonları da ayrıca açısal ve dubleks olmak üzere alt sınıflara ayırmak mümkündür.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Prosedürler ve Ritüeller

Transaksiyonlar genellikle diziler halinde sürüp giderler. Bu diziler rastlantısal değildir, bir programlamanın sonucudurlar. Programlamayı Ebeveyn, Yetişkin ve Çocuk ego durumlarının biri veya daha genel olarak toplumsal, maddesel veya kişisel özellikler olarak tanımlayabileceğimiz kaynaklar üretir. Adaptasyon ihtiyaçları, Çocuk ego durumunun her bir sosyal durumun sınanmasına kadar Ebeveyn veya Yetişkin ego durumları tarafından korunmasını gerektiriyorsa, Çocuk ego durumunun programlanması, kişinin yaşamındaki daha önce ön denemelerden geçirilmiş olan özel ve mahrem durumlarında oluşması çok daha muhtemeldir.

En basit sosyal aktivite türleri prosedürler ve ritüellerdir. Bunların bazıları evrensel ve bazıları da yereldir, ama tümünün birden öğrenilmesi gerekir. Bir *prosedür*, gerçeğin manipülasyonuna yönelik basit ve birbirini tamamlayan bir dizi Yetişkin ego durumu transaksiyonundan oluşur. Gerçeğin statik ve dinamik olmak üzere iki yüzü vardır. *Statik gerçek* maddenin evrendeki tüm olası kombinezonlarını kapsar. Örneğin aritmetik, statik gerçekle ilgili anlatımlardan oluşur. *Dinamik gerçeği* ise evrendeki tüm enerji sistemlerinin etkileşim olasılıkları olarak tanımlamak mümkündür. Örneğin kimya,

dinamik gerçekle ilgili anlatımlardan oluşur. Prosedürler ise gerçeğin maddesel yönüyle ilgili verilerin en üst düzey profesyonel tekniklerle işlemden geçirilmesine ve olasılıkların tahmin edilmesine dayalıdır. Bir uçağın pilotluğunu yapmak ve bir apandisit ameliyatı gerçekleştirmek birer prosedürdür. Psikoterapi de, terapistin Yetişkin ego durumunun kontrolü altında olduğu sürece bir prosedürdür ama Ebeveyn veya Çocuk ego durumlarının hakim olduğu durumlarda bir prosedür olmaktan çıkar. Bir prosedürün nasıl programlanacağı, etken kişinin Yetişkin ego durumunun yaptığı hesaplamalara bağlı olarak, elde mevcut olan malzemeyle saptanır.

Prosedürlerin değerlendirilmesinde iki değişken kullanılır. Bir prosedürün yeterli olabilmesi, etken kişinin elindeki verileri ve önceki deneyimlerini, bir bilgi eksikliği olsa bile, en iyi şekilde kullanmasına bağlıdır. Ebeveyn veya Çocuk ego durumlarının Yetişkin ego durumunun veri işlemesine müdahale etmesi durumunda, prosedür kontamine olur ve daha az etkin bir hale gelir. Bir prosedürün ne derece *etkin* olduğuna ise fiili sonuçlara göre karar verilir. Yani verimlilik veya yeterlilik psikolojik bir kriter, etkinlik ise maddesel, yani somut bir kriterdir. Bir örnek verelim: Tropik bir adanın yerlisi olan bir yardımcı sağlık görevlisi katarakt ameliyatlarında çok mahirleşmiştir. Dağarcığındaki bilgileri çok verimli bir şekilde kullanabilmektedir, ama Avrupalı sağlık görevlisine göre bilgisi daha az olduğu için onun kadar etkili olamamaktadır. Avrupalı sağlık görevlisi çok içki içmeye başlar. Verimliliği düşer ama etkinliği başlangıçta azalmaz. Ama yıllar sonra elleri titremeye başlayınca, yardımcısı onu sadece verimlilikte/yeterlilikte değil, etkinlikte de geçmeye başlar. Bu örnekten de görülebileceği gibi, bu değişkenlerin ikisi de en iyi şekilde

ilgili prosedürlerin ışığında bir uzman tarafından değerlendirilir. Bu uzman, verimlilik düzeyini etken kişiyle kişisel tanışıklığı olan birinin aracılığıyla ve etkinlik düzeyini ise fiili sonuçları inceleyerek saptayacaktır.

Burada söz konusu olan bakış açısına göre, bir *ritüel* dış sosyal güçler tarafından programlanan birbirini tamamlayıcı bir dizi basit, tekbiçimli (sterotip) transaksiyonlardan oluşur. Veda etme eylemi gibi informel bir ritüel, temel şekli aynı kalmakla birlikte, ayrıntıları açısından pek çok yerel çeşitlemelere tabi olabilir. Katolik Kilisesi ayini gibi resmi bir ritüelde çok daha sınırlı sayıda seçenek vardır. Ritüelin şekli, gelenekleri dikkate alan Ebeveyn ego durumu tarafından saptanır, ancak günümüzdeki "ebeveyn" etkisinin sıradan durumlardaki yansımaları daha istikrarsız olabilmektedir. Özel bir tarihi veya antropolojik özelliği olan bazı resmi ritüeller iki aşamada gerçekleşir: (1) transaksiyonların katı Ebeveyn sınırlamaları içinde yürütüldüğü aşama (2) Ebeveyn ego durumunun Çocuk ego durumuna aşağı yukarı tam bir transaksiyonel özgürlük tanıdığı ve bir sefahat durumuyla sonuçlanan aşama.

Pek çok resmi ritüel büyük ölçüde kontamine olmakla birlikte oldukça verimli prosedürler olarak başlar, ancak zaman geçtikçe ve koşullar değiştikçe, inanç eylemleri olarak yararlılıklarını sürdürmekle birlikte bunların tüm yöntemsel geçerliliği kaybolur. Transaksiyonel olarak da, suçluluk duygusundan kurtulmak veya ödüllendirilmek uğruna geleneksel Ebeveyn taleplerine boyun eğilmesi durumunu temsil ederler. Bu ritüeller, zamanın güven verici, kötülüğe karşı koruyucu (apotropaik) ve genellikle de eğlenceli bir şekilde yapılandırılmasını sağlar.

Oyun analizinin tanıtımını yaparken, enformel ritüellere

göz atmanın büyük bir önemi vardır. Bunların içinde en eğitici olanları Amerikalıların selamlaşma ritüelleridir:

1A: "Selam!" (Merhaba, günaydın.)
1B: "Selam!" (Merhaba, günaydın.)
2A: "Hava da ne güzel, değil mi?" (Nasılsın?)
2B: "Kesinlikle. Ama yağacak gibi duruyor."
(İyiyim. Sen nasılsın?)
3A: "İyi, kendine iyi bak o zaman." (İyiyim.)
3B: "Görüşürüz."
4A: "Hoşça kal."
4B: "Hoşça kal."

Bu konuşmanın bir bilgi alışverişi amaçlamadığı ortadadır. Gerçekten de, verilecek bir bilgi varsa bile, bu bilgi akıllıca esirgenmiştir. Bay A on beş dakika boyunca kendini nasıl hissettiğini anlatabilir ama gelişigüzel bir tanışıklığı olan Bay B'nin onu dinlemek için o kadar bir zaman ayırmaya niyeti yoktur. Bu tür bir transaksiyon dizisine o nedenle gayet yerinde bir tanımlama yapılarak, "sekiz-sıvazlamalı ritüel" adı verilir. Eğer A ve B kişileri acele içinde olsalardı, her ikisi de "iki-sıvazlamalı" bir konuşmayla, yani "Selam-Selam" ile yetinebilirlerdi. Bu kişiler çok eski hükümdarlar olsalardı, sadede gelmeden önce iki yüz-sıvazlamalı bir ritüelden geçmeleri gerekebilirdi. Öte yandan, A ve B kişileri birbirlerinin sağlığına, en azından şimdilik, az bir miktarda katkıda bulunmuş ve transaksiyon analiz jargonunu kullanmak gerekirse, birbirlerinin "omuriliklerinin büzüşmemesini" sağlamışlardır. Her biri bu nedenle bir diğerine minnettardır.

Bu ritüel, her iki tarafın da özenli sezgisel hesaplamaları üzerine inşa edilmiştir. Tanışıklıklarının bu aşamasında, her ikisi de günde bir kereden fazla olmamak kaydıyla, her karşılaşmalarında birbirlerine tam dört sıvazlama borçlu olduklarını bilmektedir. Kısa bir süre içinde, örneğin yarım saat sonra tekrar karşılaşırlarsa ve birbirleriyle görecekleri yeni bir iş yoksa, herhangi bir işaret vermeden geçip gidecekler veya belli belirsiz bir baş eğmesiyle selamlaşacaklar veya en fazlasından çok göstermelik bir formalite gereği olarak, bir Selam-Selam ile yetineceklerdir. Bu hesaplamalar kısa sürelik aralar için değil, birkaç aylık süreler için geçerlidir. Şimdi de günde bir kez karşılaşan ve birer sıvazlamalık bir Selam-Selam teatisinde bulunduktan sonra yollarına devam eden Bay C ve Bay D'ye bir göz atalım. Bay C bir ay süren bir tatile çıkar. Döndüğünün ertesi günü, her zamanki gibi Bay D ile karşılaşır. Bu karşılaşmada Bay D sadece "Selam!" der ve başka bir şey söylemezse, Bay C rencide olacak ve "omuriliği bir miktar büzüşmeye başlayacaktır." Onun hesaplamalarına göre, Bay D ve kendisinin birbirlerine yaklaşık otuz-sıvazlamalık bir konuşma borcu vardır. Bunlar, güçlü bir şekilde vurgulanmış olmak kaydıyla daha az sayıda transaksiyona sığdırılabilir. Bay D'nin yönünden bakacak olursak (her bir "yoğunluk" veya "ilgi" biriminin bir sıvazlamaya eşit olduğu bir durumda) olay şu şekilde gelişecektir:

1D: "Selam!" (1 birim.)
2D: "Epeydir ortalıkta görünmüyorsun. (2 birim.)
3D: "Ah, öyle mi? Nereye gittin?" (5 birim.)
4D: "*Hadi ya, ne kadar ilginç*! Nasıldı bari?" (7 birim.)
5D: "Belli, kesinlikle çok iyi görünüyorsun." (4 birim.)
"Çoluk çocuk mu gittiniz?" (4 birim.)
6D: "Eh, seni tekrar gördüğüme sevindim." (4 birim.)
7D: "Hoşça kal." (1 birim.)

Bay D toplam 28 birimlik bir konuşma yapmıştır. Hem kendisi hem de Bay C, onun geri kalan birimleri ertesi gün

toparlayacağını bilirler, yani hesap hangi açıdan bakılırsa bakılsın, şimdilik tutmuş görünmektedir. İki gün sonra, Selam-Selam'dan oluşan iki-sıvazlamalık selam teatisine geri dönerler. Ama şimdi "birbirlerini daha iyi tanımaktadırlar," yani her biri diğerine güvenebileceğini ve "sosyal" bir ortamda karşılaşmaları halinde bunun yararı olacağını bilmektedir.

Şimdi de bunun tersi olan bir duruma göz atalım. Bay E ile Bay F aralarında Selam-Selam'dan oluşan iki-sıvazlamalık bir ritüel geliştirmişlerdir. Bir gün Bay E "Selam" dedikten sonra geçip gitmek yerine durur ve "Nasılsın?" diye sorar. Sohbet şu şekilde gelişir:

1E: "Selam!"
1F: "Selam!"
2E: "Nasılsın?"
2F: (Şaşkınlık içindedir.) "İyiyim. Ya sen nasılsın?"
3E: "Her şey çok yolunda. Hava da ne güzel, değil mi?"
3F: "Evet." (Temkinli bir şekilde.)
"Ama yağacak gibi duruyor."
4E: "Seni tekrar gördüğüme sevindim."
4F: "Ben de. Özür dilerim, kapanmadan kütüphaneye yetişmem gerek. Hoşça kal."
5E: "Hoşça kal."

Bay F oradan aceleyle uzaklaşırken kendi kendine şöyle düşünmektedir: "Bu adama böyle birdenbire ne olmuş olabilir? Sigorta poliçesi filan satıyor olmasın?" Transaksiyonel jargona göre ise bunun anlamı şudur: "Bana aslında sadece bir sıvazlama borcu vardı, öyleyse neden beş sıvazlama veriyor ki?"

Bu basit ritüellerin gerçekten transaksiyonel ve sağduyulu doğasını anlamak için daha da basit bir örneğe göz atalım. Bay G "Selam!" der ve Bay H hiç yanıt vermeden uzaklaşır. Bay

G'nin tepkisi "Bunun nesi var?", yani "Ben ona bir sıvazlama verdim ve o bana karşılığında hiçbir şey vermedi." Bay H bu durumu sürdürür ve aynı tutumu diğer tanıdıklarına karşı da uygularsa, toplum içinde kendisiyle ilgili bazı yorumların yapılmasına yol açmış olacaktır.

Tam sınırda kalan durumlarda, prosedür ile ritüel arasındaki farkı yakalamak bazen zordur. Sokaktaki kişi, profesyonel prosedürleri (mesleki işlemleri) ritüel olarak kabul etme eğilimindedir. Halbuki her bir transaksiyon akla yatkın, sağlıklı ve hatta hayati önem taşıyan deneyimlere dayanır, ama uzman olmayan bir kişinin bunu anlayacak bilgi birikimi yoktur. Diğer taraftan, profesyoneller de prosedürlere tutunan bazı ritüelsel öğeleri mantığa uygun kılma ve donanımlı olmadığı gerekçesiyle sokaktaki kuşkucu kişiyi görmezden gelme eğilimi içindedirler. Kemikleşmiş profesyoneller, akla yatkın yeni prosedürleri, sadece ritüel oldukları gerekçesiyle küçümserler ve gülerek geçiştirirler. Semmelweis ve diğer yenilikçilerin başına gelen de işte budur.

Ritüellerin ve prosedürlerin temel ve benzer bir özelliği, her ikisinin de tekbiçimli (sterotip) olmalarıdır. İlk transaksiyonun başlatılmasıyla birlikte, bunu takip eden bir dizi transaksiyon önceden tahmin edilebilir niteliktedir ve önceden saptanmış bir yol izleyerek, özel birtakım durumlar oluşmadığı takdirde önceden kararlaştırılmış bir sonuca doğru giderler. Bunların arasındaki fark, ön belirlemenin hangi kaynaktan geldiğidir: Prosedürler kişinin Yetişkin ego durumu tarafından programlanır, ritüeller ise Ebeveyn ego durumu tarafından planlanır.

Ritüellerden rahatsızlık duyan veya bunları uygulamayı beceremeyen kişiler bazen bunların yerine prosedürleri geçirirler. Bunlar genellikle ev sahibesine partilerde yiyecek ve içecek hazırlığı veya servisi yaparken yardım eden kişiler arasından çıkar.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Vakit Geçirme (Toplantı) Oyunları

Bu tür transaksiyonlar, farklı karmaşıklık düzeylerindeki sosyal ve zamansal (temporal) matrislerde oluşur, bu nedenle onlar da değişen oranlarda karmaşıklık gösterir. Yine de, transaksiyonu sosyal ilişkilerin birimi olarak kullandığımızda, uygun olan bazı durumları irdeleyerek bu tür basit oyunları ortaya çıkarmamız mümkündür. Bu olguyu, temel amacı bir zaman aralığını yapılandırmak olan bir dizi yarı-ritüelistik, basit ve tamamlayıcı transaksiyonlar olarak tanımlamamız mümkündür. Bu zaman aralığının başlangıcı ve sonuyla ilgili işaretler tipik olarak prosedürler veya ritüellerle belirlenir. Transaksiyonlar, ilgili tarafların her birinin bu zaman aralığı süresince en yüksek düzeyde kazanç ve avantaj sağlayabileceği şekilde programlanmıştır. Kişiler bu programlamaya ne ölçüde uyum sağlarlarsa, elde ettikleri kazanç ve avantajlar da o ölçüde fazla olacaktır.

Bu tür vakit geçirme oyunları daha çok partilerde ("sosyal toplantılarda") veya resmi bir toplantının başlamasını beklerken oynanır. Bir toplantının "başlamasından" önceki bu tür bekleme süreçlerinin yapısı ve dinamiği "partiler"inkiyle aynıdır. Bu oyunlar "geyik muhabbeti" olarak tanımlanan bir

şekil alabilirler veya daha ciddi bir çerçeve içinde gerçekleşebilir, yani "eleştirel ve tartışmacı" olabilirler. Büyük bir kokteyl partisi, bu tür ilişkilerin sergilenmesi açısından çok uygun bir vitrin oluşturur. Odanın bir köşesinde, birkaç kişi "Okul Aile Birliği" oyununu oynamaktadır, bir diğer köşede bir "Psikiyatri" forumu vardır, üçüncü bir köşede "Hiç filanca yere gittin mi?" veya "Falanca kişi şimdi nerelerde?" muhabbeti yapılmaktadır, dördüncü köşedekiler "General Motors" hakkında kaynatmakla meşguldür. Açık büfenin olduğu tarafı ise "Mutfak" veya "Gardırop" oyunlarını oynamak isteyen kadınlar istila etmiştir. Aynı yörede ve aynı anda verilmekte olan düzinelerce benzer partinin zabıt tutanakları, katılımcıların isimleri dışında, hemen hemen birbirinin aynısı olabilir. Sosyal düzeyi farklı kişilerin katıldığı düzinelerce partide de, bu tür oyunlar farklı bir karışımdan oluşacak ama her birinde oynanan oyunlar yine birbirinin hemen hemen aynısı olacaktır.

Vakit geçirme sohbetleri farklı şekillerde sınıflandırılabilir. Bunların dışsal belirleyicileri sosyolojiktir ve cinsiyet, yaş, medeni durum, kültür, ırk veya ekonomik durumları kapsar. "General Motors" (arabaların mukayesesi), "Kim Kazandı?" (spor) konularındaki konuşmalar "Erkek Sohbetleri, "Market Alışverişi", "Mutfak" ve "Gardırop"la ilgili konuşmalar ise "Kadın Sohbetleri" olarak tanımlanır. "Mercimeği Fırına Verme" sohbeti bir Yetişkin konusudur, orta yaş başlangıcını işaret eden transaksiyonlar genellikle "Ay Sonunun Nasıl Getirileceği" konusuna doğru dümen kırar. Hepsi de "geyik muhabbeti" çeşitlemeleri olan bu sınıftaki diğer türlere örnek olarak, kısa uçak yolculuklarının vazgeçilmezi olan "(Herhangi bir iş) Nasıl yapılır?" oyununu; alt-orta sınıftaki kişilerin uğrak yeri olan barların favori oyunu olan "(Herhangi bir şe-

yin fiyatı) Ne kadar?" oyununu; satıcılar gibi "kaçın kurası" orta-sınıftan kişilerin oynadığı "Hiç falanca (nostaljik) yerde bulundunuz mu?" oyununu; yalnız kişilerin baş vurduğu "(Falanca falanca kişileri) Tanıyor musunuz?" oyununu; genellikle maddi açıdan başarılı olmuş veya olmamış kişilerin oynadığı "(Şu bizim Zavallı Joey'e) Falancaya Ne Oldu?" oyununu; ihtiraslı genç insanların tipik olarak tercih ettikleri "Ertesi Gün" (ne biçim akşamdan kalmaydım) ve "Martini" (bu içkiyi hazırlamanın daha iyi bir yolunu biliyorum) oyunlarını vermek mümkündür.

Yapısal-transaksiyonel sınıflandırma ise daha kişiseldir. Örneğin "Okul Aile Birliği" oyunu üç düzeyde oynanabilir. Çocuk-Çocuk düzeyinde oynandığında "Her Şeye Kafa Tutan Ebeveynlerle Nasıl Baş Edilir?" şeklini alabilir. Yetişkin-Yetişkin düzeyinde oynanan "Gerçek Okul Aile Birliği" oyununu en çok iyi eğitimli genç anneler sever. Daha yaşlı kişiler arasında ise bu oyun "Çocuk Suçlular" gibi dogmatik bir Ebeveyn-Ebeveyn düzeyinde ele alınır. Bazı evli çiftler "Söyle Onlara Tatlım" oyununu oynarlar. Bu oyunda Ebeveyn düzeyinde olan kadındır, kocası ise vaktinden önce gelişmiş bir çocuk gibi kendinden bekleneni yapar. "Anne Bak, Ellerim Boşta" (Ellerim Olmadan da Yapabiliyorum) oyunu da benzer şekilde, her yaştaki insan için uygun olan bir Çocuk-Ebeveyn oyunudur ve bazen çekingen bir şekilde "Kahretsin, beyler!" oyununa uyarlanır.

Vakit geçirme veya toplantı oyunlarının psikolojik sınıflandırılması daha da ikna edicidir. Örneğin, "Okul Aile Birliği" ve "Psikiyatri" oyunlarının her ikisi de, ya projektif (dışa yansıtmalı) veya introjektif (içe yansıtmalı) şekillerde oynanabilir. Projektif Tip "Okul Aile Birliği" oyununun analizi,

aşağıdaki Ebeveyn-Ebeveyn paradigması esas alınarak Şekil 6A'da verilmiştir:

A: "Ebeveyn boşanmaları olmasaydı çocuk suçluların sayısı bu kadar fazla olmazdı."
B: "Sebep sadece o değil. Şimdilerde, iyi ailelerde bile çocuklara eskiden olduğu gibi yol yordam öğretilmiyor."

İntrojektif Tip "Okul Aile Birliği" oyununun analizi ise Yetişkin-Yetişkin düzeyinde şöyle gelişir:

C: "Bir anne olmak için kendimi yeterli görmüyorum."
D: "Ne kadar uğraşırsanız uğraşın, çocuklar asla sizin istediğiniz gibi yetişmiyorlar. O yüzden insan sürekli doğru yapıp yapmadığını ve nerelerde hata yaptığını sorgulamak zorunda kalıyor."

Projektif Tip "Psikiyatri" oyunu, Yetişkin-Yetişkin düzeyinde şu şekilde gelişir:

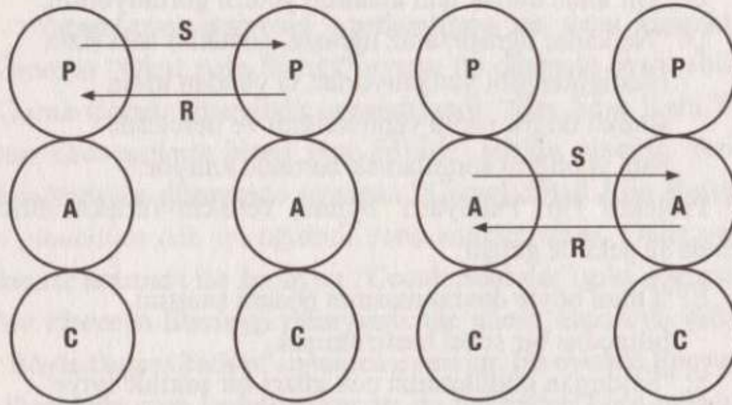
E: "Onun böyle davranmasının nedeni sanırım bilinçdışı bir sözel bastırılmışlık."
F: "Saldırgan güdülerinizi çok güzel bir şekilde iyiye yönlendiriyor gibisiniz."

Şekil 6B'de gösterilen türde bir başka Yetişkin-Yetişkin düzeyindeki bir İntrojektif Tip "Pskiyatri" oyunu da şöyle oynanır:

G: "Bu tablo benim için bulanıklığı temsil ediyor."
H: "Benim açımdan, resim yapmak babamı mutlu etmek için gösterdiğim bir çabadır."

Zamanı yapılandırmanın ve ilgili taraflar için karşılıklı kabul gören sıvazlamalar temin etmenin yanı sıra, vakit geçirme kabilinden oynanan bu oyunlar ayrıca birer sosyal seleksiyon

süreci görevi de görürler. Bu tür bir oyun süregelirken, her bir oyuncunun içindeki Çocuk ego durumu, oyunun içindeki diğer kişilerin potansiyellerini (gizli güçlerini) dikkatle takip eder. Partinin sonunda, her biri daha sık görmek istediği kişileri seçmiş olacak, oyunda ne denli bir beceri göstermiş veya keyif vermiş olsalar da bazı diğerlerini es geçeceklerdir. Seçilen kişiler çoğunlukla daha karmaşık ilişkilerde, yani asıl oyunlar için aday olabilmesi en muhtemel olan kişilerdir. Bu seçme sistemi, ne kadar mantık üzerine kurulu olursa olsun, geniş çapta bilinçdışı ve sezgiseldir.



(a) Projektif Tip "Okul Aile Birliği" oyunu

(b) İntrojektif "Psikiyatri" Oyunu

Vakit Geçirme Oyunları

<Şekil 6>

Bazı özel durumlarda, Yetişkin ego durumu bu seçim sürecinde Çocuk ego durumuna baskın çıkar. Bunun en açık ve net olarak, vakit geçirme oyunlarını iyi öğrenmiş olan bir sigorta poliçesi satıcısı örneğinde görmek mümkündür. Bu kişi, oyunu oynarken içindeki Yetişkin ego durumu ona başarılı olma şansı verebilecek muhtemel kişileri kollar ve bunları diğer oyuncular içinde ileride daha çok görmek isteyebileceği kişilerin arasından seçer. Bu kişilerin oyunlarda gösterdiği beceriklilik ve cana yakınlık, seçim sürecini etkilemez. Seçim süreci çoğunlukla burada olduğu gibi finansal açıdan hazır olma gibi yan faktörlere dayalıdır.

Öte yandan, vakit geçirme oyunlarının kişiye özel (tek) olma gibi bir özellikleri vardır. Örneğin, "Erkek Sohbeti" ve "Kadın Sohbeti" birbiriyle karışmaz. Kendilerini kaptırmış bir şekilde "Hiç Falanca Yerde Bulundunuz mu?" oyununu oynayan kişiler, "(Avokadoların fiyatı) Ne kadar?" veya "Ertesi Gün" oyununu oynamak isteyen bir kişinin araya girmesine sinir olurlar. Projektif Tip "Okul Aile Birliği" oyununu oynayanlar da İntrojektif "Okul Aile Birliği" oyununu oynayan birinin araya girmesinden hoşlanmazlar. Tam tersi durumlardaki araya girmelerin (İntrojektif oyun oynayanların Projektif oyun oynayanlarca müdahale edilmesinin) yarattığı hoşnutsuzluk genellikle daha da yoğun olur.

Vakit geçirme oyunları, tanış olunacak kişilerin seçilmesine temel oluşturur ve dostluklara vesile olabilir. Sabah kahvesi için her gün birbirlerinin evine "Suçlu Koca" oyununu oynamak için damlayan bir grup kadın, "Her şey yolunda/İyiyi Ön Plana Çıkarma" oyununu oynamak isteyen yeni bir komşuyu muhtemelen soğuk bir şekilde karşılayacaklardır. Kendileri kocalarının ne kadar bencil olduğundan dem vururken, yeni gelen birinin kocasının ne kadar harika, hatta mükemmel olduğunu duymak onlarda rahatsızlık yaratacak ve onu uzun süre aralarında tutmak istememelerine neden olacaktır. O yüzden, bir kişi katıldığı bir kokteyl partisinde bir köşeden diğerine geçmek istediği takdirde, ya yeni köşede oynanmakta olan oyuna katılmalı ya da orada olup biteni başarılı bir şekilde yeni bir kanala yönlendirebilmelidir. İyi bir ev sahibesi, doğal

olarak, duruma derhal hakim olur ve hemen programı açıklar: "Biz de tam şu anda Projektif 'Okul Aile Birliği'ni oynuyorduk. Bu konuda siz ne düşünüyorsunuz?" Veya "Hadi kızlar, "Gardırop" oyununu yeteri kadar oynadınız. Bay J bir yazar/politikacı/cerrah, ve eminim ki "Anne Bak, Ellerim Boşta" (Ellerim Olmadan da Yapabiliyorum) oyununu oynamak isteyecektir. Değil mi, Bay J?"

Vakit geçirme oyunlarının getirdiği önemli bir avantaj, kişinin üstlendiği rolü teyit etmesi ve pozisyonunu sağlamlaştırmasıdır. *Rol,* Jung'un "persona" olarak tanıladığı bir olgudur, ancak daha az oportünisttir (fırsatçıdır) ve kökleri kişinin fantezilerinin derinlerine kadar gider. Örneğin Projektif "Okul Aile Birliği" oyununu oynayanlardan biri sert Ebeveyn rolünü üstlenebilir, bir diğeri doğrucu Ebeveyn olur, bir üçüncü kişi hoşgörülü Ebeveyn rolünü alır ve dördüncü bir kişi de destekleyici Ebeveyn rolüne geçer. Bunların dördü de belirli bir Ebeveyn ego durumunu deneyimler ve sergiler, ancak her biri kendisini farklı şekillerde takdim eder. Her birinin üstlendiği rolün geçerli olması için, oynadığı role kimsenin karşı çıkmaması veya öyle bir şey olduğu takdirde, gösterilen karşıtlıktan güçlenerek çıkması veya belirli kişilerce sıvazlanarak onanması gerekir.

Rolünün teyit edilmesi, kişinin *pozisyonunu* da sağlamlaştırır. Biz buna, vakit geçirme sohbetlerinin yarattığı *varoluşsal* avantaj diyoruz. Bir tutum, kişinin tüm transaksiyonlarını etki altında bırakan basit bir doğrulayıcı/yüklemli anlatımdır; uzun vadede hem onun, hem de onun soyundan gelenlerin yazgısını belirleyecektir. Bir kişinin pozisyonu üç aşağı beş yukarı kesindir. Projektif Tip "Okul Aile Birliği" oyununa yol açan tipik pozisyonlar şunlardır. "Bütün çocuklar kötüdür!", "Bütün diğer çocuklar kötüdür!", "Bütün çocuklar mahzundur," "Bütün çocuklar zulüm görmektedir!" Bu pozisyonlar sırasıyla sert, doğrucu, hoşgörülü ve destekleyici Ebeveyn rollerinin ortaya çıkmasına neden olur. Aslında bir pozisyon öncelikle sebebiyet verdiği *ruh haliyle* kendini belli eder. Kişi de rolünü oluşturan etkileşimleri üstlenirken işte bu ruh halini kullanır.

İnsanlar şaşırtıcı şekilde erken yaşlarda, hayatın ikinci ve hatta birinci yılından itibaren yedi yaşına kadar (her halükarda, ciddi bir taahhüt altına girecek ehliyete veya deneyime sahip olmadan çok önce) pozisyon almayı öğrenirler. Bu pozisyonlar yine erken yaşlarda yerleşik hale gelir. Bir kişinin aldığı pozisyondan onun çocukluğunun nasıl geçmiş olduğunu kestirmek hiç zor değildir. Bir şey veya bir kişi müdahil olana kadar, bu kişi hayatının geri kalan kısmını pozisyonunu sağlamlaştırmaya çalışmakla ve onu tehdit eden durumlarla baş etmekle geçirir. Bunu yapmak için de karşısına çıkan tehditlerden uzak durur, onların etkisini azaltma yolunu seçer veya onları kışkırtıcı bir şekilde manipüle ederek (kendi çıkarları için kullanarak) kendi haklılığını gösteren mazeretler haline dönüştürür. Bu tür oyunların bu denli tekbiçimli (stereotip) olmasının nedeni, onların bu denli kalıplaşmış amaçlara hizmet etmesidir. Ama sundukları kazançlar, insanların neden bu oyunları bu kadar hevesle oynadıklarını ve yapıcı veya iyi niyetli bir pozisyon içinde olan kişilerle oynandığı takdirde neden bu denli keyif verdiklerini de göstermektedir.

Bu tür oyunları bir aktiviteden ayırt etmek her zaman pek kolay olmaz ve üstelik sıklıkla da kombinasyonlarla karşılaşılır. "General Motors" gibi pek çok yaygın olarak oynanan oyunlar, psikologların Çok Seçmeli – Cümle Tamamlama adını verebilecekleri türden karşılıklı konuşmalardan oluşur.

A. "Ben Ford/Chevrolet/Plymouth marka bir arabayı Ford/Chevrolet/Plymouth marka bir arabadan daha çok beğeniyorum, çünkü..."

B. Öyle mi? Ben ise Ford/Chevrolet/Plymouth marka bir arabaya sahip olmayı Ford/Chevrolet/Plymouth marka bir arabaya sahip olmaktan daha çok istiyorum, çünkü..."

Bu tür kalıplaşmış konuşmalarda bazı yararlı bilgilerin iletildiği açıkça görülmektedir.

Bu bağlamda, bu türden birkaç yaygın oyundan daha söz etmek mümkündür. "Ben de" oyunu genellikle "Ah Ne Kötü, Değil mi?" oyununun bir çeşitlemesidir. "(Bu konuyla ilgili olarak) Neden Bir Şey Yapmıyorlar?" oyunu ise özgürlüğüne kavuşmayı istemeyen ev kadınlarının favori oyunudur. "O Vakit, Biz de (şöyle şöyle bir şey yaparız)" oyunu Çocuk-Çocuk arasında oynanan bir oyundur. "Hadi, (yapacak bir şeyler) Bulalım" oyununu da çocuk suçlular veya muzır yetişkinler oynarlar.

BEŞİNCİ BÖLÜM

Oyunlar

1. TANIM

Oyun, çizgileri belli olan ve önceden tahmin edilebilen bir sonuca doğru gelişen, birbirini tamamlayıcı mahiyette ve hedefi açığa vurulmamış bir transaksiyon dizisine verilen addır. Oyun, genellikle kendini yineleyen ve tekrar tekrar oluşan, görünüşte akla yatkın gelen, ancak gizil motivasyonlu bir dizi etkileşim olarak da tanımlanabilir. Daha basit bir şekilde anlatmak gerekirse, oyunun tuzaklar veya "numaralar" içeren bir dizi hamle olduğunu söylemek de mümkündür. Oyunlar, iki önemli özellik açısından prosedürlerden, ritüellerden ve vakit geçirme oyunlarından net bir şekilde farklıdır. Bu özellikler onların (1) açığa vurulmamış, gizil motivasyonları olması ve (2) bir bedelle (yani kişinin oyunun doruk noktasında sonuca ulaştığında kendisine tanıdık gelen olumsuz bir duygu yaşamasıyla) sonuçlanmasıdır. Prosedürler başarılı, ritüeller etkili olabilir ve vakit geçirme oyunları belirli kazançlar sağlayabilir ve bunların tümü doğaları gereği açık yüreklilikle uygulanır; bunlarda çekişme ve rekabet olabilir ama çatışmaya yer yoktur. Sonuçlar da sansasyonel olabilir ama dramatik olmaz.

Buna karşılık, oyunların hiçbiri esas olarak dürüst değildir ve bunlarda elde edilen sonuçlar heyecan vermekten farklı olarak, dramatik bir özelliğe sahiptir.

Şimdi dilerseniz oyunları, şu aşamaya kadar bahsini etmediğimiz tek bir sosyal eylem türü olan *operasyon*lardan nasıl ayırt edebileceğimize bir bakalım. Operasyon belirli ve adı konmuş bir amaç için gerçekleştirilen basit bir transaksiyon veya transaksiyon dizisidir. Örneğin, bir kişi açık yüreklilikle bir güvence talebinde bulunur ve bu güvenceyi elde ederse, bu bir operasyondur. Bir kişi bir güvence ister ve bunu elde ettikten sonra, güvenceyi veren kişinin aleyhinde olacak bir şekilde manipüle ederse, bu bir oyundur. Yani oyun yüzeysel olarak bir dizi işlem görüntüsü verir ama doruk noktasına varıldığında (yani bedel olarak tanımladığımız "payoff"tan sonra) bu "işlemlerin" aslında *manevralar* olduğu ve dürüst talepler değil, oyun gereği yapılan hamleler olduğu ortaya çıkar.

Örneğin, "sigorta poliçesi oyunu"nda, etkileşimi başlatan kişi sohbet sırasında ne gibi bir şey yapıyormuş görüntüsü içinde olursa olsun, eğer sıkı bir oyuncuysa, aslında potansiyel bir müşteri arıyor veya öyle olduğunu düşündüğü bir kişiyi ikna etmeye çalışıyordur. Onun peşinden koştuğu tek bir şey vardır, eğer kalıbının adamıysa ve bu işi iyi biliyorsa, amacı "voliyi vurmak"tan başka bir şey olamaz. Aynı şey "emlak oyunu" ve "pijama oyunu" gibi benzer uğraşılar için de geçerlidir. Yani sosyal bir toplantıda, bir satıcının vakit geçirme kabilinden özellikle "bilanço tablosu" gibi bir oyunun çeşitlemelerinden birini oynarken gösterdiği cana yakınlık, mesleği gereği ilgi duyduğu bilgileri elde etmeye yönelik bir dizi mahirce planlanmış manevrayı gizleyebilir. Ticaret dünyasında dönen dolapları yaygınlaştırmaya yönelik olarak, belli

başlı oyuncularla (özellikle de büyük işler peşinde koşanlarla) ve oyunlarla ilgili bilgiler veren düzinelerce ticaret gazetesi vardır. Transaksiyonel açıdan ele alırsak, bunların da sadece *Resimli Spor Dergisi*, *Satranç Dünyası* gibi spor dergilerinin çeşitlemeleri olduğunu söyleyebiliriz.

Yetişkin ego durumunun kontrolü altında, bilinçli bir şekilde müthiş bir mesleki hassasiyetle planlanan ve azami ölçüde kazanç sağlamayı amaçlayan açısal transaksiyonlara gelince, planlamadaki pratik ayrıntılar ve psikolojik virtüözlük açısından yıldızı parlayan büyük "dolandırıcılık" oyunlarını görmezden gelmek mümkün değildir.[1]

Bununla birlikte, biz burada dubleks transaksiyon içine girmiş olan masum insanların tam olarak farkında olmadan oynadıkları ve dünyanın her yerinde sosyal hayatın en önemli veçhesini oluşturan oyunlarla ilgileniyoruz. Dinamik özellikleri nedeniyle bu oyunlar, bir pozisyon almaktan kaynaklanan ve yalın bir şekilde statik olan *tavırlardan* kolaylıkla ayırt edilebilirler.

"Oyun" (game) sözcüğünün hangi anlamda kullanıldığı açıklığa kavuşturulmalıdır. Kitabın giriş bölümünde de açıklandığı gibi, bu sözcüğün ille de eğlenmeyi veya hatta keyif almayı ima etmesi gerekmemektedir. Arthur Miller'ın *Satıcının Ölümü* adlı tiyatro oyununda net bir şekilde ortaya koyduğu gibi, pek çok satıcı, yaptığı işi eğlence olarak görmez. Ve işin ciddiye alınmıyor olması da gerekmez. Günümüzde, insanlar futbol maçlarını çok ciddiye almaktadır, ama "Alkolik" veya "Üçüncü-Düzeyde İğfal Edilme" adlı transaksiyonel oyunlar da onlar için aynı derecede önemlidir.

Uzun süreler boyunca yüksek poker "oynayan" veya borsa oyunu "oynayan" kişilerin de doğrulayabileceği gibi, aynı

durum farklı anlamda kullanılan "oyun" (play) sözcüğü için de geçerlidir. Nitekim psikolojik oyunların (game) ve diğer oyunların (play) ne kadar ciddi olabileceği ve ne denli ciddi sonuçlar doğurabileceği antropologların çok iyi bildiği konulardır. Gelmiş geçmiş en karmaşık oyun, Stendhal'ın *Parma Manastırı* adlı romanındaki "Saraylı/Courtier" karakterinin oynadığı ve yazar tarafından muhteşem bir şekilde anlatılan ölümüne ciddi olan oyundur. Tabii ki, tüm oyunların içinde en amansız olanı "Savaş" oyunudur.

2. TİPİK BİR OYUN

Eşler arasında oynanan en tipik oyun günlük konuşma dilinde "Sen Olmasaydın/Senin yüzünden" oyunu olarak bilinir. Oyunların genel özelliklerini size göstermek için biz de bu oyundan yararlanacağız.

Bayan White kocasının onun sosyal aktivitelere katılmasını ciddi şekilde sınırladığından ve bu yüzden dans etmeyi bir türlü öğrenemediğinden yakınıyordu. Psikiyatrik tedavi sonucunda onun tavırlarındaki değişikliği gören kocanın kendine olan güveni azaldı ve karısına daha hoşgörülü davranmaya başladı. Böylece Bayan White aktivite alanını genişletmekte serbest kaldı ve hemen dans derslerine yazıldı. Ne var ki, dans pistlerinin ona marazi bir korku verdiğini fark ederek büyük bir düş kırıklığı yaşadı ve dans etmeyi öğrenme projesinden vazgeçmek zorunda kaldı.

Bu talihsiz serüven ve buna benzeyen başka durumlar, Bayan White'ın evliliğinin yapısıyla ilgili bazı çok önemli veçheleri çıplak bir şekilde meydana çıkarmıştır. Bir kere, ona talip olan onca kişi arasından kendisine eş olarak dominant,

yani baskın karakterli bir erkeği seçmiştir. Böylece kendisini "eğer sen olmasaydın" neler neler yapabilirdim tarzında bir yakınma ortamı içinde bulmuştur. Nitekim kadın arkadaşlarının pek çoğunun da kocaları baskın karakterli kişiler olduğu için, sabah kahvesi için buluştuklarında vakitlerinin çoğunu "O olmasaydı" oyununu oynayarak geçirmektedirler.

Oysaki sonuç olarak, Bayan White'ın tüm yakınmalarına rağmen, kocası aslında onu derinden korkutan bir şeyi yapmasına izin vermeyerek, hatta korkularının farkına varmasını engelleyerek ona büyük bir hizmette bulunmuş oluyordu. İçindeki Çocuk ego durumu işte bu nedenden dolayı uyanık davranarak, bu tür bir koca seçmişti.

Ancak işler o kadar da basit değildir. Erkeğin kısıtlamaları ve kadının yakınmaları sık sık kavgayla sonuçlanır ve seks hayatları da bundan ciddi şekilde etkilenir. Suçluluk duygusu içindeki koca, karısına normal şartlarda gerekli olmayan sürüyle hediye getirir; ama ona daha çok serbestlik tanımaya başlayınca, hediyelerin sayısı da değeri de azalır. Karı kocanın ev ve çocuklarla ilgili konuların dışında pek az ortak yönleri vardır, o yüzden kavgaları önemli olaylar haline gelmiştir. İçlerini sadece kavga ederken birbirlerine doğru dürüst dökebiliyorlardır. Nereden bakılırsa bakılsın, Bayan White'ın evlilik hayatı ona her zaman inandığı bir şeyin doğruluğu kanıtlamıştır: Tüm erkeklerin aşağılık ve zorba olduklarını. Bu tavrı da aslında, hayatının erken çağlarında uykularını kaçıran cinsel olarak istismar edilme korkusuyla yakından ilgilidir.

Bu oyunu genel olarak açıklamanın değişik yolları vardır. Onun çok geniş olan *sosyal dinamikler* alanı içine girdiği açıkça bellidir. Buradaki temel gerçek, Bay ve Bayan White evlenerek, birbirleriyle *sosyal ilişki* olarak tanımlanabilen bir

iletişim kurma fırsatını yakalamışlardır. Örneğin, New York metrosunda yolculuk eden ve aynı mekan içinde olmakla birlikte çok ender olarak böyle bir fırsat yakalayabilen ve o yüzden de sosyal olmayan bir küme oluşturan kişilerin aksine, bu fırsatı kullanmış olmaları onların hane halkını sosyal bir küme haline getirmiştir. Bay ve Bayan White'ın birbirlerinin davranış biçimlerini ve tepkilerini etki altında bırakmaları *sosyal eylem* adını verdiğimiz olguyu oluşturmaktadır. Bu sosyal eylem olgusunu, farklı bilim dalları farklı bakış açılarıyla inceleyeceklerdir. Biz burada ilgili kişilerin kişisel geçmişleriyle ve psikodinamileriyle (ruhsal devinimleriyle) ilgilendiğimiz için, bizim yaklaşımımız sosyal psikiyatrinin kapsamı içinde kalacaktır; yani incelenen oyunların ne derece "sağlıklı" olduklarıyla ilgili bazı üstü kapalı (örtük) veya apaçık ortada olan yargılarda bulunacağız. Bu yaklaşım bir şekilde, sosyoloji ve sosyal psikolojinin daha tarafsız olan ve daha az taahhüt altına giren yaklaşımından farklıdır. Psikiyatri, diğer bilim dallarının aksine "Durun bir saniye!" deme hakkını saklı tutmaktadır. Transaksiyonel analiz sosyal psikiyatrinin bir dalıdır ve oyun analizi de transaksiyonel analizin özel bir kısmını oluşturur.

Uygulamalı oyun analizi özel koşullar altında gelişen özel durumları ele alır. Kuramsal oyun analizi ise, çeşitli oyunların özelliklerini genelleştirmeye ve özetlemeye ve soyut hale getirmeye çalışır, böylece bunların her biri o anlık sözel içeriklerinden ve kültürel matrislerinden bağımsız olarak diğerlerinden ayırt edilebilirler. Bir örnek vermek gerekirse, evlilikle ilgili olan "Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden" oyununun kuramsal analizi bu oyunun özelliklerini öyle bir şekilde ortaya koymalıdır ki, oyunun konusu ister bir gerdeğe girme şöleniyle veya torunlar için satın alınması düşünülen bir oltanın yaratacağı maddi sıkıntıyla ilgili olsun, Yeni Gine'deki bir orman köyünde yaşayan bir kişi onu, Manhattan'da lüks bir çatı katı dairesinde yaşayan kişi kadar kolaylıkla tanıyabilmelidir. Karı koca arasındaki kabul edilebilir açık sözlülük derecesine bağlı olarak, hamlelerin de ne ölçüde kabaca veya zarif bir biçimde yapıldığı da önemli değildir. Bir oyunun belirli bir toplum içindeki *yaygınlığı* sosyoloji ve antropoloji bilim dallarının ilgileneceği bir konudur. Sosyal psikiyatrinin bir parçasını oluşturan oyun analizi ise, ne kadar sıklıkla meydana geldiğine bakmadan, oyunu meydana geldiği zaman tanımlamakla yetinir. Aslında bu ayırım eksiksiz değildir, ama halk sağlığı ile iç hastalıkları arasında yapılabilecek bir ayırıma benzerlik gösterir; bunların ilki sıtma hastalığının yaygınlığıyla ilgilenir, ikincisi ise bir ormanda veya Manhattan'da ortaya çıkmasına bakmadan, bu hastalıkla ilgili vakaları inceler.

Günümüzde aşağıda verilen düzenleme; kuramsal oyun analizi yapmak için en faydalı olan düzenleme olarak kabul edilmiştir. Hiç kuşkusuz, yeni bilgiler edinildikçe bu düzenleme de geliştirilecektir. Birinci şart, belirli bir sekansta gelişen manevraların oyunun kriterlerini karşıladığından emin olmaktır. Daha sonra, mümkün olduğunca çok sayıda oyun örneği toparlamak gerekir. Bu koleksiyonun kayda değer özellikleri özenle ayrılır. Bunların bazıları elzem olarak değerlendirilir. Daha sonra bu özellikler o anki bilgi birikiminin elverdiği ölçüde anlamlı ve eğitici başlıklar altında sınıflandırılır. Analiz, "O" olan kişinin, yani örneğin Bayan White'ın bakış açısından ele alınır.

Tez: Tez, oyundaki (sosyal düzeyde) birbirini doğrudan takip eden olay dizisinin (psikolojik düzeyde) psikolojik geçmişi, evrimi ve önemiyle ilgili bilgileri de kapsayan genel bir ta-

nımını içerir. Biz de burada Evlilikle ilgili "Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden" oyununda, daha önce verilmiş olan ayrıntılara (s.76-77) yer verecek ve bu oyundan bahsederken bundan böyle SO kısaltmasını kullanacağız.

Antitez/Karşı sav: Belirli bir sekansın bir oyun oluşturduğu sanısı, bunun varoluşsal olarak doğrulanmasına kadar belirsizlik arz eder. Oyunun geçerli olduğunun onaylanması, oyunun oynanmasına itiraz edilmesi veya sonuçta elde edilecek olan bedelin ("payoff") ortadan kaldırılması şeklinde yapılır. Böyle bir durumda, oyundaki "O" kişisi, oyunu devam ettirmek için daha yoğun bir çaba içine girecektir. Oyunun oynanmasına ciddi bir itirazın gelmesi veya oyunun sonundaki bedelin başarıyla ortadan kaldırılması halinde, bu kişi bazı yönlerden depresyonla benzerlik içinde olan ama bazı kayda değer açılardan da farklılık gösteren, "çaresizlik" dediğimiz bir ruh hali içine girecektir. Bu durum depresyondan daha akuttur ve hüsran ve akıl karışıklığı gibi olguları da içerir. Örneğin, şaşkın bir şekilde ağlamaya başlama şeklinde kendini belli edebilir. Başarılı bir terapötik yaklaşımla, bu durum hemen şakacı bir kahkahaya ve Yetişkin ego durumunu ima eden bir "Buyurun bakalım, işte yine yaptım!" farkındalığına dönüşebilir. Çaresizlik duygusu Yetişkin ego durumunu ilgilendiren bir olgudur, depresyonda ise kişinin Çocuk ego durumu dizginleri ele almıştır. Ümitli olmak, iyimserlik ve çevresinde olan biteni heyecanla ve enerjik bir ilgiyle izlemek depresyonun tam karşıtı durumlardır; kahkaha da çaresizliğin tam karşıtıdır. Terapötik oyun analizinin keyif veren yönü de budur işte. SO oyununun antitezi de, baskıcı olmayan hoşgörüdür. Koca kısıtlayıcı olmaya devam ettiği müddetçe, oyun devam edecektir. Eğer "Hele bir yap!" demek yerine, "Tamam, git yap!"

demiş olsaydı, Bayan White'ın durumunda olduğu gibi, altta yatan fobileri gün ışığına çıkan karısı artık ona karşı cephe alamayacaktı.

Bir oyunu iyi anlamak için, antitezin (karşı savın) ne olduğu bilinmeli ve bunun ne kadar etkili olduğu uygulamalı olarak sergilenmelidir.

Amaç: Bu tanım basitçe oyunun genel hedefini belirler. Bazen alternatif amaçlar olabilir. SO oyununun amacı özgüven kazanmak ("Korktuğum için değil, kocam bana izin vermediği için") veya kendini temize çıkarmak ("Çaba göstermediğimden değil, bana o engel oluyor") olabilir. Özgüvenle ilgili olan amaç, açıklanması daha kolay olan ve kadının güven ihtiyacıyla bağdaşan bir durumdur; o nedenle SO oyununun en basitinden güven kazanma amacını güttüğünü söylemek mümkündür.

Roller: Daha önce de, ego durumlarının roller değil, fenomenler olduğunu belirtmiştik. O nedenle, ego durumlarının ve rollerin usule uygun bir şekilde birbirinden ayrı olarak tanımlanması gerekir. Oyunları, üstlenilen rol sayısına göre iki kişiyle, üç kişiyle, çok kişiyle, vb. oynanan oyunlar olarak tanımlamak mümkündür. Her bir oyuncunun ego durumu üstlendiği rolle bazen örtüşür, bazen de örtüşmez.

SO oyunu iki kişi arasında oynanan bir oyundur ve hareketleri kısıtlanmış bir kadın ile baskıcı bir erkeğin rol almasını gerektirir. Kadın rolünü temkinli bir Yetişkin ("Benim için en iyisi onun dediğini yapmak") veya hırçın bir Çocuk olarak oynayabilir. Baskıcı koca da Yetişkin ego durumunu muhafaza eder ("Senin için en iyisi benim dediğimi yapmak") veya Ebeveyn ego durumuna kayar ("Benim dediğimi yapsan iyi olur.")

Dinamikler: Bir oyundaki her bir olayın arkasındaki psikodinamik itici gücü ifade etmenin de alternatifleri vardır. Buna rağmen, çoğunlukla durumu yararlı, ustaca ve anlamlı bir şekilde özetleyen tek bir psikodinamik kavram bulmak mümkündür. Buna göre, SO oyununu en iyi tanımlama şekli, bu oyunun fobik kaynaklardan türediğini söylemek olacaktır.

Örnekler: Bir oyunun çocukluğa kadar uzanan kaynaklarını veya bebeklik prototiplerini incelemek çok eğiticidir, o nedenle formel bir tanımlama yaparken bu tür kökteş olguları araştırmak yararlı olacaktır. SO oyununu sadece büyükler değil, küçük çocuklar da oynar. Hatta bu oyunun çocuk versiyonu yetişkinlerin oynadığıyla aynıdır. Tek fark, bu kez kısıtlayıcı kocanın yerine çocuğun ebeveynlerinin geçmiş olmasıdır.

Transaksiyonel Paradigma: Bir tranaksiyonun gizil motivasyonunun hem sosyal hem de psikolojik düzeyde açığa çıkmasını gösteren tipik bir transaksiyonel analiz örneği aşağıda verilmektedir. SO oyunu, en dramatik şeklini sosyal düzeydeki Ebeveyn-Çocuk ego durumları arasındaki oyunda alır.

Bay White: "Evde otur ve ev işleriyle uğraş."

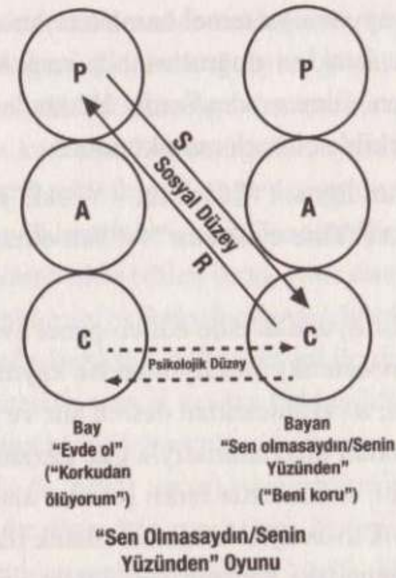
Bayan White: "Sen olmasaydın, ben şimdi dışarıda eğleniyor olurdum."

Psikolojik düzeyde ise (açığa vurulmamış evlilik sözleşmesi) Çocuk-Çocuk ilişkisi vardır ve bu durum diğerinden oldukça farklıdır.

Bay White: "Eve geldiğimde seni mutlaka evde bulmalıyım, terkedilmekten çok korkuyorum."

Bayan White: "Beni fobilerimden kurtarırsan senin dediğini yaparım."

Bu iki düzey de aşağıda Şekil 7'de gösterilmiştir.



"Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden" Oyunu

<Şekil 7>

Hamleler: Bir oyundaki hamleler, kabaca ritüellerdeki sıvazlama olgularına benzer. Her oyunda olduğu gibi, oyuncular deneyim kazandıkça daha usta oyuncular olurlar. Boş ve yararı olmayan hamleler ayıklanır ve her bir hamle giderek daha amaca yönelik bir hale gelir. "Güzel dostluklar"ın temelinde genellikle oyuncuların birbirlerini ekonomik ve doyurucu bir şekilde tamamlaması yatar, böylece birbirleriyle oynadıkları oyunlarda asgari çabayla azami kazanç elde edebilirler. Bazı ara yaklaşımlar, önlemsel ve taviz verici hamleler atlanabilir, böylece ilişkiye yüksek düzeyde bir zarafet kazandırılmış olur. Savunma manevralarına gerek olmayınca, bunlara sarf edilecek çabalar, her iki tarafı ve bazen de izleyicileri bile mutlu edecek gösterişli jestlere dönüşebilirler. Öğrenci konumundaki kişi, oyunun süregelmesi için asgari sayıda hamleye gerek olduğunu gözlemler. Bu hamleler bir protokolde de yer

alabilir. Her bir oyuncu bu temel hamlelere kendi ihtiyaçları, yetenekleri veya istekleri doğrultusunda renk katabilir veya çoğaltabilir. "Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden" oyununun çerçevesini şu şekilde çizmek mümkündür:

Talimat-Boyun Eğme ("Evde otur – "Peki.")

Talimat-İtiraz ("Yine evde otur" – "Sen olmasaydın/Senin Yüzünden")

Avantajlar: Bir oyundan elde edilen genel avantajlar onun dengeleyici (homeostatik) fonksiyonundan kaynaklanır. Biyolojik homeostatis, sıvazlanmaktan destek alır ve psikolojik istikrar ise pozisyonun onaylanmasıyla güç kazanır. Daha önce de belirtildiği gibi, sıvazlanma farklı şekiller alabilir, yani bir oyundaki *biyolojik avantajlar* temassal olarak ifade edilebilir. Böylece SO oyunundaki kocanın rolü (avuç içiyle atılan ve doğrudan kişiyi küçük düşürmeyi amaçlayan şamardan etkisel anlamda oldukça farklı olan) elin tersiyle atılan şamarı akla getirmektedir. Kadının yanıtı ise kaval kemiğine atılan asabi bir tekme gibidir. Yani SO oyunundan elde edilen biyolojik kazanç bu kişilerin birbirleriyle dövüşkenlik ve asabiyet alışverişi yapmalarından türemektedir: Anlaşıldığı kadarıyla, bu durum üzücü olmakla birlikte sinir dokularının sağlıklı kalmasını sağlayan etkili bir yoldur.

Kadının "Bütün erkekler zorbadır" pozisyonunun onaylanması, oyunun *varoluşsal avantajını* oluşturur. Bu tutum, fobilerin doğasında olan boyun eğme ihtiyacına verilen bir tepki ve tüm oyunların altında yatan tutarlı yapının bir göstergesidir. Bu durum, kadının açısından daha geniş olarak şöyle ifade edilebilir: "Eğer tek başıma bir kalabalığın içinde olsaydım, teslim olma duygusunun kışkırtmaları beni ayartabilirdi; halbuki evdeyken teslim olmuyorum: Kocam beni zorluyor, bu

da bütün erkeklerin birer zorba olduğunun bir kanıtı." Yani bu oyun daha çok gerçeği kavrayamayan, güçlü kışkırtmalar karşısında içlerindeki Yetişkin ego durumunu egemen kılmakta güçlük çeken kadınların oynadığı bir oyundur. Bu mekanizmaların ayrıntılı olarak aydınlığa kavuşturulması oyun analizinden çok psikiyatrinin işidir. Oyun analizindeki temel ilgi alanı, nihai olarak elde edilen ürün, yani sonuçtur.

Bir oyundaki *içsel psikolojik avantaj*, libidonun (cinsel dürtünün) üzerinde bıraktığı doğrudan etkilerdir. SO oyununda, kocanın otoritesine sosyal açıdan beklenildiği şekilde boyun eğmesi, kadının nörotik korkular yaşamasını engellemekte ve aynı zamanda da, (eğer varsa) onun mazoşisttik ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Buradaki mazoşism, özveri anlamında değil, sosyal haklarından mahrum edilme, küçük düşürülme veya acı çekmekten cinsel haz alma anlamında kullanılmaktadır. Yani, bu kadın sosyal haklarından mahrum edilmekten ve kendisine zorbalık yapılmasından cinsel bir heyecan duymaktadır.

Dışsal psikolojik avantaj, bu oyunu oynamakla korku veren durumlardan kaçınılmasıdır. Öne çıkan motivasyon olduğu için, bu olgu özellikle de SO oyununda çok belirgindir. Kadın kocasının kısıtlamalarına boyun eğmekle, ona korku veren toplumsal olaylardan uzak durmayı başarmaktadır.

İç*sel sosyal avantajın* ne olduğu kişinin en yakın çevresinde oynanan oyunların adıyla belirlenir. SO oyununda kocasına boyun eğmekle, kadın "Sen olmasaydın/senin yüzünden" deme ayrıcalığını kazanmaktadır. Bu da onun kocasıyla geçirmesi gereken zamanı yapılandırmasına yardım eder; Bayan White'ın durumunda, çocukları doğmadan önce ve onların büyümesinden sonra kocasıyla başka bir ortak ilgi alanı olmadığı için, bu düzenleme ihtiyacı özellikle de güçlüydü. Ço-

cukların doğması ve büyümesi arasındaki dönemde, bu oyunu daha nadiren ve daha az yoğun olarak oynamaktaydılar, zira çocuklar ebeveynlerinin zamanlarını düzenlemeleriyle ilgili olarak ve SO oyununun daha da yaygın bir kabul gören "aşırı meşgul ev kadını" çeşitlemesinin oynanması için üstlerine düşen olağan görevi yerine getirmekteydiler. Amerika'daki genç annelerin gerçekten de çok meşgul oldukları gerçeği, bu çeşitlemenin analizini etkilemez. Oyun analizi sadece şu sorunun önyargısız olarak yanıtlanmasını bekler: Bir genç kadının çok meşgul olduğu verisinden hareket edersek, bu genç kadın bir yarar sağlama uğruna, aşırı meşguliyetini hangi ölçüye kadar istismar etmeye girişebilir?

Dışsal *sosyal avantaj* sosyal temasların dışında kalan durumlardan sağlanan yararla belirlenir. Kadının kocasına "Sen olmasaydın" dediği SO oyunu, sabah kahvesinde arkadaşlarıyla buluştuğunda vakit geçirme kabilinden oynanan "O olmasaydı" oyununa dönüşür. Oyunların sosyal ahbapların seçilmesinde nasıl bir etkide bulunduğu burada da görülmektedir. Sabah kahvesine davet edilen yeni komşu aslında "O olmasaydı" oyununu oynamak için davet edilmiştir. Komşu bu oyunu iyi oynadığı ve bir aksilik çıkmadığı takdirde "eski dostların" can ciğer kuzu sarması arkadaşı olacaktır. Yeni komşu oyunu oynamayı reddeder ve kocasının müşfikliğini ve yardımseverliğini methetme yolunu seçerse, bu grup içindeki ömrü pek uzun olmaz. Bu, onun kokteyl partilerinde içki içmemekte direnmesi gibi bir şeydir, zira böyle davranmayı sürdürdüğü takdirde pek çok kişi onu davetli listelerinden silecektir.

SO oyununun formel özelliklerinin analizini burada bırakıyoruz. Yöntemi daha iyi açıklığa kavuşturmak için, dünya üzerindeki sosyal amaçlı toplantılarda, komite toplantılarında

ve psikoterapi gruplarında en yaygın şekilde oynanan oyun olan "Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama" oyununa bir göz atmak doğru olacaktır (s.162).

3. OYUNLARIN DOĞUŞU

Bu kitabın bakış açısına göre, çocuk büyütmeyi çocuğa hangi oyunların nasıl oynayacağının öğretildiği bir eğitim süreci olarak tanımlamak mümkündür. Bu süreç içinde çocuk aynı zamanda, kendi yerel sosyal konumuna uygun prosedürleri, ritüelleri ve vakit geçirme kabilinden oynayacağı oyunları da öğrenir, ancak bunlar daha az önemlidir. Prosedürler, ritüeller ve vakit geçirme sohbetleriyle ilgili bilgisi ve becerisinin yarattığı fırsatlar, bir aksilik çıkmadığı takdirde hep elinin altında olacaktır; ancak oynayacağı oyunlar, bu fırsatları ve ortaya çıkan sonuçları nasıl değerlendireceğini belirleyecektir. Yazdığı senaryonun veya bilinçaltı yaşam planının öğelerinden olan en favori oyunu, (yine bir aksilik çıkmadığı ve şartlar aynı kaldığı takdirde),yapacağı evliliğin ve seçeceği mesleğin getirdiği sonuçlardan, hangi koşullarda öleceğine kadar, onun yazgısını da tayin edecektir.

Sorumluluk bilinci içinde olan ebeveynler çocuklarına toplumsal konumlarına uygun prosedürleri, ritüelleri ve vakit geçirme oyunlarını öğretmek için büyük bir özen gösterirler ve aynı özenle onların gideceği ve kendi öğrettiklerinin pekiştirileceği okulları, üniversiteleri ve kiliseleri seçerler, ama bu arada her bir ailenin duygusal dinamiğinin temel yapısını oluşturan ve çocukların en erken aylardan itibaren günlük hayatlarındaki önemli deneyimlerden öğrendikleri oyunlar konusunu göz ardı etme eğilimi içine girerler. Bu konuyla ilgili sorunlar binlerce

yıl boyunca oldukça genel ve sistematik olmayan bir şekilde tartılışmış ve çağdaş ortopsikiyatrik literatürde daha metodik bir yaklaşıma yönelik bazı çabalar olmuştur ama oyun kavramı olmadan tutarlı bir araştırma yapmak pek mümkün değildir. İçsel bireysel psikodinamik kuramlar bugüne kadar insan ilişkilerinde karşılaşılan sorunları tatmin edici bir şekilde çözmeyi başaramamıştır. Bu transaksiyonel durumlar için, yalnızca bireysel motivasyonları göz önünde tutmakla yetinmeyen bir sosyal dinamikler kuramı gerekmektedir.

Günümüzde oyun analizi konusunda da eğitim görmüş, çok az sayıda iyi eğitimli çocuk psikolojisi ve çocuk psikiyatrisi uzmanı vardır. Şükürler olsun ki, aşağıdaki olay iyi eğitilmiş bir transaksiyonel analistin huzurunda cereyan etmiştir.

7 yaşındaki Tanjy, akşam yemeğini yerken karnının ağrıdığını söyleyerek masadan kalkmak için izin ister. Anne ve babası ona biraz uzanmasını önerirler. Tanjy'nin 3 yaşındaki erkek kardeşi Mike "Benim de karnım ağrıyor," der. Anlaşılan o da dikkati üzerine çekmek istemektedir. Baba birkaç saniye ona baktıktan sonra "O oyunu sen de mi oynamak istiyorsun yoksa?" diye sorar. Onun üzerine Mike bir kahkaha atar ve "Hayır!" der.

Eğer bu aile aşırı beslenme ve tuvalete çıkma alışkanlığı olan bir aile olsaydı, Mike telaşa kapılan ebeveynleri tarafından derhal yatağa yatırılırdı. Mike'ın bu durumu birkaç kez tekrarlaması ve ebeveynlerinin de onunla işbirliği yapması halinde, bu davranışın Mike'ın karakterinin bir parçası haline gelmesi olağan bir durum olurdu. Mike rakip gördüğü ağabeyine verilen bir ayrıcalığı her kıskandığında, kendisi de bazı ayrıcalıklar elde etmek için hasta numarası yapacaktı. Buradaki gizil motivasyonlu transaksiyon da şöyle gelişecekti:

(sosyal düzey) "Kendimi iyi hissetmiyorum" + (psikolojik düzey) "Bana da bir ayrıcalık tanımanız gerek." Neyse ki, Mike yerinde bir müdahaleyle hastalık hastası olma durumundan kurtarılmıştır. Kim bilir, onu belki daha kötü bir yazgı bekliyordur ama bizim burada irdelediğimiz konu o değil. Buradaki konu, babanın bir soru sorarak bir oyuna *in statu nascendi* (tam zamanında, en başında, başlangıç aşamasında) müdahale etmesi ve çocuğun da oyun oynamak istediğini dürüst bir şekilde kabul etmesidir.

Bu olay, oyunların çok küçük çocuklar tarafından bile başlatılabildiğini açık bir şekilde göstermektedir. Bunlar yerleşik uyarıcı ve tepki kalıpları haline geldikten sonra, nereden kaynaklandıkları zamanın sisleri, gizli doğaları da sosyal sislerin içinde kaybolup gider. Bunların ikisi de ancak uygun yöntemler uygulanarak bilinç düzeyine getirilebilir: Nereden kaynaklandıkları bir tür analitik (çözümsel) terapiyle, gizli doğaları da antitez yoluyla ortaya çıkarılabilir. Tekrar tekrar yapılan klinik deneyleri, oyunların doğasında benzetme (taklit etme) olduğunu ve çocuğun kişiliğindeki Yetişkin ego durumu (neopsychic/yeni ruhsal) tarafından başlatıldığını göstermektedir. Eğer yetişkin oyuncunun Çocuk ego durumu canlandırılabilirse, Çocuk ego durumunun Yetişkin yönünün psikolojik yeteneği öylesine güçlü ve insanları manipüle etme becerisi öylesine imrenilecek düzeydedir ki, halk arasında ona "Profesör" (psikiyatrinin profesörü) adı verilmiştir. Yani oyun analizi üzerinde yoğunlaşan psikoterapi gruplarında, en sofistike prosedürlerden biri her bir hastanın içindeki küçük "Profesör"ü arayıp bulmaktır. Bu küçük profesörün iki ile sekiz yaşları arasındaki oyun düzenleme serüvenleri, hazır bulunan kişiler tarafından hayranlıkla ve oyunların trajik sonuçlanmama-

sı durumunda da, keyifle ve hatta coşkuyla izlenir. Öyle ki, hastanın kendisi bile bu sürece haklı bir kendini beğenmişlik ve ukalalıkla katılır. Bunu yapmayı başardığı takdirde, sahip olmamasının kendisi için daha iyi olacağı talihsiz bir davranış kalıbından kurtulma yolunda bir adım atmış demektir.

İşte bu nedenlerden dolayı, oyunlar biçimsel olarak tanımlanırken, bebeklik veya çocukluk prototipi de her zaman tasvir edilmeye çalışılır.

4. OYUNLARIN İŞLEVİ

Günlük yaşamda samimi ilişkiler kurmak için önümüze pek az fırsat çıkar ve bazı yakın ilişki türleri (özellikle de yoğun olanlar) bazı insanlar için psikolojik olarak olanaksızdır. O yüzden, sosyal hayatımızın büyük bir bölümünü oyunlar oynayarak doldururuz. Oyunlar hem gereklidir, hem de arzu edilir, o nedenle asıl sorun oynanan oyunun kişiye en iyi yararı sağlayıp sağlamadığıdır. Bu bağlamda, bir oyunun en önemli özelliğinin nasıl bittiğini, yani nasıl bir bedelin söz konusu olduğunu hatırda tutmak gerekir. Başlangıç hamlelerinin temel işlevi, ortamı yarar sağlayacak bir sonuç elde edebilecek şekilde ayarlamaktır, ancak bu hamleleri her aşamada yan bir ürün elde emek ve onaylanabilir ölçüde azami doyuma varacak şekilde düzenlemek gerekir. Böylece, (ortalığı berbat eden ve sonra da özür dileyen) "Beceriksiz" oyununda, oyunun sonuç ürünü, yani bedeli ve amacı, özür dileyerek affedilme eyleminin sağlanmasıdır; ortalığa saçtığı çeşitli şeyler ve neden olduğu sigara yanıkları bu amaca yönelik adımlardır, ancak bu istismarların her biri bu adımları atan kişiye kendine özgü bir haz verir. Bu eylemi oyun biçimine sokan şey, ortalığı berbat

etme eyleminin verdiği keyif değil, oyunu bir bedel alma noktasına taşıyan ve çok kritik bir uyarıcı olan özür dileme eylemidir. Yoksa, bir şeyler dökerek ortalığı kirletme eylemi yıkıcı bir prosedür, hatta belki de hoşa giden bir kabahat olarak kalır.

"Alkolik" oyunu da buna benzer: İçki içme ihtiyacının fizyolojik kaynağı ne olursa olsun, oyun analizi açısından bu kafa çekme eylemi, yalnızca çevredeki insanlarla oynanan bir oyundaki hamlelerden biridir. İçki içmenin kendine özgü bir keyfi olabilir, ama oyunun özünü oluşturan olgu bu değildir. Bunu en iyi, "Alkolik" oyununun bir çeşitlemesi olan, aynı hamlelerin yapıldığı ve aynı sonucu amaçlayan "İçkisiz Alkolik" oyununda görebiliriz. Aradaki tek fark, bu oyunda içki şişesinin olmamasıdır (s.107).

Zamanı yapılandırmayla ilgili sosyal işlevlerinin ötesinde, bazı oyunlar belirli kişilerin sağlıklarını korumaları açısından da son derece gereklidir. Bu kişilerin psişik istikrarları öylesine pamuk ipliğine bağlıdır ve pozisyonları öylesine zayıf bir şekilde sürdürülmektedir ki, bu oyunlardan yoksun olmak onları geri dönülmesi mümkün olmayan çaresizliklerin ve hatta psikozun içine atabilir. Bu tür kişiler tüm antitez hamlelerine büyük bir inatla karşı koyarlar. Bu durum genellikle evli çiftlerde görülmektedir. Bir eşin psikiyatrik olarak (örneğin yıkıcı oyunlardan vazgeçmek gibi) iyiye doğru bir gelişme göstermesi, evlilik hayatında denge sağladıklarını düşündüğü için bu oyunlara çok önem veren diğer eşin ruhsal durumunun hızlı bir şekilde bozulmasına yol açmaktadır. Dolayısıyla, oyun analizi yaparken bu durumları özenle dikkate almak gerekir.

İnsan yaşamının en mükemmel tarafını, oyun oynamaksızın sürdürülen yakın ilişkiler oluşturur ve oluşturmalıdır da. Neyse ki, bu samimiyetin getirdiği ödüller öylesine büyüktür

ki, daha iyi bir ilişki için doğru kişi bulduğu takdirde en hassas dengelerdeki kişilikler bile oyun oynamaktan güvenli bir şekilde ve güle oynaya vazgeçebilirler.

Daha geniş bir açıdan baktığımızda, oyunların her bir kişinin bilinçaltı yaşam planlarının, yani senaryolarının ayrılmaz ve dinamik birer parçası olduğunu gözlemleriz; oyuncu sonucu beklerken ve eş zamanlı olarak eylemin gelişme işlemini yürütürken, bunlar da zamanı doldurmaya hizmet ederler. Bir senaryodaki son sahne, planın yapıcı veya yıkıcı olmasına bağlı bir şekilde tipik olarak ya bir mucize veya bir felaket getireceği için, bunlarla örtüşen oyunlar da bu doğrultuda ya yapıcı olur ya da yıkıcı. Daha basit bir şekilde anlatmak gerekirse, senaryosu "Noel Baba'yı bekleme"ye doğru yönlendirilmiş olan bir birey, muhtemelen "Oh, Ne Kadar Harikasınız Bay Murgatroyd," gibi oyunlardan zevk alacak, "*rigor mortis*'i (ölüm katılığının çökmesini) beklerken" gibi trajik konulu senaryosu olan başka bir kişi ise "Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif" gibi nahoş oyunlar oynayacaktır.

Şunu da kaydetmek gerekir ki, son cümlede yer alan günlük konuşma diline özgü deyim ve sözcükler oyun analizinin vazgeçilmez birer parçasıdır ve etkileşimsel psikoterapi gruplarında ve seminerlerinde serbestçe kullanılmaktadır. " *Rigor mortis* 'in çökmesini beklemek" deyimi bir hastanın kendisini "ölüm katılığı çökmeden", yani ölmeden önce bazı şeyleri yapmaya karar verdiğini gördüğü bir rüyasında kullandığı bir ifadedir. Sofistike bir grup içindeki bir hasta, terapistin göremediği bir şeyi görmüştür: Pratik olarak Noel Baba'yı beklemekle ölümü beklemek aynı anlama gelmektedir. Konuşma diline özgü bu ifadeler oyun analizinde önemli olduğu için bu konuya daha ayrıntılı olarak ileride yine değineceğiz.

5. OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

Psikolojik oyunların ve vakit geçirme oyunlarının analizlerinde kullanılan değişkenlerin çoğundan söz etmiş bulunuyoruz. Bunların herhangi biri oyunların ve vakit geçirme oyunlarının sistematik olarak sınıflandırılmasında kullanılabilir. Daha belirgin olan sınıflandırmaların bazıları aşağıdaki faktörlere dayalıdır:

1. Oyuncu sayısı: iki kişinin oynadığı oyunlar (Frijit Kadın), üç kişinin oynadığı oyunlar (Hadi, Siz İkiniz Bir Kapışın Bakalım), beş kişinin oynadığı oyunlar (Alkolik) ve çok kişinin oynadığı oyunlar (Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama…)
2. Kullanılan etkileşim aracı: Sözcükler (Psikiyatri), para (Borçlu), bedenin bölümleri (Çoklu-ameliyat).
3. Klinik tipler: İsterik (İğfal edildim), obsesif-kompulsif (Beceriksiz), paranoyak (Neden Bunlar Hep Benim Başıma Geliyor?), depresif (Buyrun Bakalım, İşte Yine Yaptım).
4. Bölgesel: oral dönem (Alkolik), anal dönem (Beceriksiz), fallik dönem (Hadi, Siz İkiniz Bir Kapışın Bakalım).
5. Psikodinamik: Kontrafobik (Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden), projektif (Okul Aile Birliği), introjektif/içine atan (Psikiyatri).
6. İçgüdüsel: Mazoşisttik (Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden), sadistik (Beceriksiz), fetişisttik (Frijid Erkek).

Oyuncu sayısının yanı sıra, üç diğer niceliksel değişkeni de göz önüne almak faydalı olur:

1. Esneklik: Borçlu ve Çoklu-Ameliyat gibi oyunlar sadece tek bir transaksiyonel araçla oynanabilir, teşhircilikle ilgili oyunlar daha esnektir.

2. Kalıcılık: Bazı kişiler oyunlarını oynarken gayet rahattırlar, diğerleri ise gergin ve agresiftir.
3. Yoğunluk. Bazı insanlar oyunları gayet rahat bir şekilde, diğerleri ise daha zorlu ve saldırgan bir şekilde oynarlar. Bu tür oynanan oyunlara sırasıyla kolay ve zorlu oyunlar denir.

Oyunları yumuşak veya zorlu yapan bu üç değişkendir. Zihinsel bozuklukları olan kişilerde genellikle bu zorlu olan yöne doğru fark edilebilir bir ilerleme olduğu gözlenmektedir. Dolayısıyla, belirli aşamalardan bahsetmek mümkündür. Bir paranoyak şizofren önce esnek, hafif ve kolay bir birinci düzeyde oyun olan "Ah Ne Kötü, Değil mi?" oyununu oynayabilir ve daha sonra esnek olmayan, kararlılık isteyen ve zorlu bir üçüncü düzeyde oyuna geçebilir. Bir oyundaki bu aşamalar şu şekilde belirlenebilir:

a. Birinci-Düzeyde oynanan oyun, etken kişinin çevresinde sosyal olarak kabul gören bir oyundur.

b. İkinci-Düzeyde oynanan oyun, kalıcı ve düzeltilmesi mümkün olmayan bir zarar vermemekle birlikte oyuncuların çevredekilerden gizledikleri bir oyundur.

c. Üçüncü-Düzeyde oynanan oyun ise, sonuna kadar oynanan ve ameliyathanede, mahkemede veya morgda biten bir oyundur.

Oyunlar ayrıca "Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden" oyununun analizinde belirtilen amaçlar, roller ve en belirgin avantajlar gibi başka özel faktörlerden herhangi birine göre de sınıflandırılabilirler. Sistematik ve bilimsel bir sınıflandırma için en uygun oyun türü, muhtemelen varoluş durumuna dayalı olandır; ancak böyle bir faktörle ilgili yeterli bilgi birikimi henüz olmadığı için, bu tür bir sınıflandırmanın şimdilik ertelen-

mesi doğru olur. Onun dışında, günümüzde kullanılan en pratik sınıflandırma muhtemelen sosyolojik olandır. Bir sonraki bölümde kullanılacak olan sınıflandırma şekli de bu olacaktır.

NOTLAR

Günlük sosyal durumlarda karşılaşılan manevralar veya "dolaplar"la ilgili olarak yaptığı zekice ve nükteli tartışmalar nedeniyle, bu aşamada Stephen Potter'ın[2] ve oyunların sosyal yaşamdaki yeri üzerine yaptığı öncü çalışma için G. H. Mead'in hakkını teslim etmemiz gerekir.[3] Psikiyatrik malullüğe yol açan bu oyunlar San Francisco Sosyal Psikiyatri Seminerleri'nde sistematik olarak incelenmektedir ve oyun analizinin bu sektörüne yakın tarihlerde T. Szasz el atmıştır.[4] Grup çalışmalarında oyunların rolü için, bu kitabın yazarının grup dinamikleri hakkındaki kitabına başvurulabilir.[5]

KISIM II

Oyunlarda Geçen Kavramlar Dizini

Giriş

Bu bölümdeki bilgiler eksiksizdir, ancak sürekli yeni oyunlar bulunmaktadır. Bazen bilinen bir oyunun farklı bir örneği olduğu sanılan bir oyunun tamamen yeni olduğu, yeni olduğu sanılan bir oyunun ise eski oyunlardan birinin bir değişkeni olduğu ortaya çıkmaktadır. Ayrıca, analizlerin her bir öğesi de yeni bilgiler geldikçe değişime uğramaktadır: Örneğin, dinamikleri tasvir etmek için pek çok farklı yöntem kullanmak mümkündür, ama zaman içinde bunlardan bazılarının yeterli olmadığı anlaşılmaktadır. Buna rağmen burada sunulan oyun listesi de, analizlerle ilgili olan öğeler de klinik çalışmaları için yeterlidir.

Oyunların bazıları *in extenso* (derinliğine ve ayrıntılı olarak) anlatılmış ve incelenmiştir. Daha çok araştırma gerektiren veya çok yaygın olmayan veya önemi açıklama gerektirmeyecek kadar açık olan diğer bazılarından ise kısaca söz edilmiştir. Oyunlarda "O" diye tanımlanan kişi genellikle etkileşimi başlatan "etken" kişidir. Bu kişiye "White" (Beyaz) adı verilirken, karşı tarafa "Black" (Siyah) adı uygun görülmüştür.

Oyunlar, oluşturdukları durumların konusuna göre sınıflandırılmışlardır. Bunların arasında Yaşam Oyunları, Evlilik Oyunları, Parti Oyunları, Cinselliğe Dayalı Oyunlar ve Yeraltı Dünyası Oyunlarını sayabiliriz. Bunların ardından uzman kişilerin oynadığı ve Konsültasyon Odası Oyunları ve son olarak da İyi Oyunlar olarak tanımladığımız oyunlar gelmektedir.

1. GÖSTERİMLER

Analitik protokolde aşağıdaki gösterimler kullanılacaktır:

Konu başlığı: Oyunun adı uzunsa, metinde uygun bir kısaltma kullanılmıştır. Bir oyunun veya çeşitlemelerinin birden fazla bir adı varsa, Oyun Dizini'ndeki çapraz başvuru göndermelerinde bu belirtilmiştir. Sözlü raporlarda sadeleştirme veya kısaltma yapmamak, oyunun adını tam olarak söylemek gerekir.

Tez: Mümkün olduğunca anlaşılır bir biçimde ifade edilmiştir.

Amaç: Yazar kendi deneyimlerine göre, en anlamlı seçeneği sunmaktadır.

Roller: "O" olarak tanımlanan ve oyundaki bakış açısı tartışılan kişinin rolü öncelikli olarak verilecek ve metin içinde *italik* harflerle (eğik yazıyla) yazılacaktır.

Dinamikler: 'Amaç' bölümünde olduğu gibidir.

Örnekler: (1) Oyunlar çocuklukta oynandıkları gibi örneklenmiştir, zira tanınması en kolay olan geçerli prototipler bunlardır. (2) Ayrıca Yetişkin yaşamından alınan görüntüler de verilmiştir.

Paradigma: Bunlar kritik öneme sahip transaksiyon uyarıcılarını veya transaksiyon tepkilerini sosyal ve psikolojik düzeylerde mümkün olduğunca kısa bir şekilde özetlemektedir.

Hamleler: Uygulamadaki transaksiyonel uyarıcılar ve bunlara verilen tepkiler asgari sayıda olacak şekilde verilmiştir. Ancak bunlar, farklı durumlarda sınırsız bir şekilde genişletilebilir, sulandırılabilir veya süslenebilir.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik açıdan, oyunların içsel psişik stabiliteye nasıl bir katkıda bulunduğunu göstermeye

yarar. (2) Dışsal Psikolojik açıdan, ne tür kaygı uyandırıcı durumlardan veya yakın ilişkilerden uzak durulduğunu açıklar. (3) İçsel Sosyal açıdan, yakın ilişki içinde bulunulan kişilerle oynandığı şeklinde, oyunlarda kullanılan en tipik sözcük grubunu verir. (4) Dışsal Sosyal açıdan, daha az samimi ortamlarda ikincil olarak türetilmiş olan oyunda veya vakit geçirme oyunlarında kullanılan anahtar sözcük grubunu verir. (5) Biyolojik açıdan, oyunların ilgili taraflara sunduğu sıvazlanmanın türünü belirlemeye çalışır. (6) Varoluşsal açıdan ise, oyunun genel olarak ne tür bir pozisyonda oynandığını ifade eder.

Akraba Oyunlar: Bu da tamamlayıcı, bağlaşık ve karşıt oyunların adlarını verir.

Bir oyunu yeterli düzeyde anlayabilmek ancak psikoterapi sırasında mümkün olabilmektedir. Yıkıcı oyunlar oynayan kişiler, yapıcı oyunlar oynayanlara göre terapiye daha sıklıkla ihtiyaç duymaktadır. Bu açıdan bakıldığında, en iyi anlaşılan oyunların yıkıcı olanlar olduğu gibi bir durum ortaya çıkmaktadır, ancak okuyucunun pek çok kişinin yapıcı oyunlar oynadığı gerçeğini de göz önünde bulundurmasında fayda vardır. Ayrıca, diğer pek çok psikiyatrik terim gibi ayağa düşmemesi için, "oyun" sözcüğünün kesin bir fikri yansıttığının göz önüne alınması gerekir: Oyunlar, önceden belirtilen kriterlerin ışığında, prosedürlerden, ritüellerden, vakit geçirme oyunlarından, işlemlerden, manevralardan ve çeşitli pozisyonlardan kaynaklanan yaklaşımlardan açık ve net bir şekilde ayrılmalıdır. Bir oyun alınan bir pozisyona göre oynanır, ama bir pozisyon veya bu pozisyonla örtüşen tavır, bir oyun değildir.

2. GÜNLÜK KONUŞMA DİLİNDE KULLANILAN TERİMLER

Bu kitapta kullanılan terim ve sözcüklerin çoğu hastalardan alınmıştır. Zamanlamaya ve duyarlılıklara dikkat edilerek kullanılanların tamamı hastalar tarafından beğenilmiş, anlaşılmış ve hoş tepki almıştır. Bazı oyunların adları kaba ve saygısızca görünebilir, ancak bunlardaki ince ironi unsuru aslında bu oyunları oynayan kişilere değil, oyunun kendisine yöneliktir. Konuşma dilinde kullanılan sözcüklerin her şeyden önce çabuk kavranılır türde olması gerekir, zaten genellikle eğlendirici bir izlenim uyandırmalarının nedeni de taşı gediğine oturtmalarıdır. Konuşma dilindeki övücü veya hakaret edici sözlerden bahsederken başka bir yapıtta da belirtmeye çalıştığım gibi, sayfalar dolusu çok-heceli sözcüklerden oluşan bir deyim, bir kadını "sürtük" ve bir erkeği de "görgüsüz" olarak tanımlanması kadar ifade gücü taşımayabilir.[1] Psikolojik gerçekler akademik amaçlı alarak bilimsel dilde ifade edilebilir ama duygusal bir mücadelenin pratikte etkin bir şekilde tanınması farklı bir yaklaşım gerektirebilir. O nedenle, "tasavvur edilen bir anal tecavüzü sözcüklere dökmek" yerine "Ah Ne Kötü, Değil mi?" oyununu oynamayı tercih ederiz. Bu ikincisinin daha dinamik bir anlamı ve etkisi vardır, bunun da ötesinde daha kesin bir yaklaşım sergilemektedir. Ve bilindiği gibi, insanlar bazen parlak odalarda, karanlık odalara göre, çok daha hızla iyileşirler.

ALTINCI BÖLÜM

Yaşam Oyunları

Olağan toplumsal şartlar altında, bütün oyunların oyuncular üzerinde önemli ve muhtemelen onların yazgısını kesin olarak belirleyici bir etkisi vardır; ancak bazı oyunlar, yaşam boyu kariyer açısından diğerlerine göre oyuncuların önüne daha çok fırsatlar çıkarır ve konuyla göreceli olarak pek ilgisi olmayan seyircileri de içlerine alır. Bu oyunlara rahatlıkla Yaşam Oyunları adı verilebilir. Bu gruptaki oyunlar arasında "Alkolik", "Borçlu", "Tekmele Beni", "Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif", "Bak, Bana Neler Yaptırdın" ve bunların çeşitlemelerini sayabiliriz. Bunlar bir taraftan evlilik oyunlarıyla, diğer taraftan da yeraltı dünyası oyunlarıyla kaynaşırlar.

1. ALKOLİK

Tez: Oyun analizinde alkolizm veya "alkolik bir kişi" diye bir şey yoktur, ama belirli bir oyun içinde Alkolik adı verilen bir rol vardır. Aşırı içki içme durumundaki belli başlı etken biyokimyasal veya fizyolojik bir anormallik ise (bu konu hâlâ tartışmaya açıktır), o vakit bu konunun incelenmesi iç hastalıklar alanının içine girer. Oyun analizinin, bu tür aşırılıklarla ilintili olan sosyal transaksiyon türlerinin incelenmesi gibi, çok daha

farklı bir ilgi alanı vardır. "Alkolik" adlı oyun da işte bu yüzden devreye girmektedir.

Bu oyun beş oyunculu olmasına rağmen bu sayı, oyun iki kişiyle başlayacak ve bitecek şekilde azaltılabilir. Oyundaki başrol, "O" olarak tanımlanan Alkolik'e aittir ve White tarafından oynanır. Başyardımcı rolde ise Yargılayıcı vardır, bu rol de karşı cinsten biri, tipik olarak Alkolik'in eşi tarafından oynanır. Üçüncü rol Kurtarıcı'ya aittir, bu rol genellikle Alkolik'le aynı cinsten olan bir kişi, örneğin hastayla ve içki sorunuyla ilgilenen iyi kalpli aile doktoru tarafından oynanır. Klasik koşullarda, doktor bu kişiyi başarıyla bu kötü alışkanlığından kurtarır. White'ın altı ay boyunca içki içmemesi üzerine bunlar birbirlerini tebrik ederler. Ertesi gün ise, White'ı yine küfelik bir durumda bulurlar.

Dördüncü rolü Budala veya Kukla olarak tanımlanan kişi oynar. Literatürde bu kişi, White'ı suçlamayan veya onu kurtarmaya da çalışmayan şarküteri sahibi bir erkektir. Bu kişi, White'a veresiye hesap açar, ona sandviçler ve belki de bir fincan kahve verir. Gerçek hayatta ise bu rolü çoğunlukla, White'a para veren ve sıklıkla anlayışsız karısı nedeniyle ona sempati gösterisinde bulunan annesi oynar. Oyunun bu şekilde gelişen türünde, White'ın bir şekilde para ihtiyacını makul görülebilecek ve her ikisinin de inanmış numarası yapacağı bir nedene dayandırması gerekmektedir. Oysaki paranın çoğunun nereye gideceğini her ikisi de çok iyi bilmektedir. Oyunun farklı bir versiyonunda Budala, yararlı olmakla birlikte elzem olmayan bir başka role, Kışkırtıcı rolüne girer. Bu kişi, talepte bulunulmasa da, gerekli olan şeyi veren "iyi adam"dır. "Gel, iki tek birlikte atalım," der. (Bu "iç de uçurumdan yuvarlanışın daha çabuk olsun" anlamına gelen bir davettir.)

Tüm içki konulu oyunlarda yardımcı rollerden birini barmen veya miço olarak tanımlanan kişi oynar. "Alkolik" adlı oyundaki "Bağlantı" adı verilen beşinci rol bu kişiye aittir. Bu kişi, içkiyi doğrudan temin eden, alkolik muhabbetinden anlayan ve bir şekilde bağımlının hayatındaki en anlamlı kişi olma özelliğini taşır. Bu kişiyle oyundaki diğer karakterler arasındaki fark, herhangi bir oyundaki profesyonel ve amatör kişiler arasındaki fark gibidir. Yani, meslekten olan kişi nerede duracağını bilen kişidir. İyi bir barmen belirli bir noktada Alkolik'e içki vermeyi reddedecek, böylece daha hoşgörülü bir bağlantı bulana kadar Alkolik'in kaynağı kesilmiş olacaktır.

"Alkolik" oyununun ilk aşamalarında, eş rolündeki kişi tek başına bu üç yardımcı rolü de oynayabilir. Gece yarısı Budala olur, onu soyar, kahvesini yapar ve kendisini fena halde pataklamasına izin verir: Sabahları Yargılayıcı rolüne girer ve bu yaptıklarından dolayı ona fırça çeker. Akşamları da Yargılayıcı olur ve bu kötü alışkanlığından vazgeçmesi için ona yalvarır. Daha sonraki aşamalarda, bazen organik bozulmalara bağlı olarak, oyun Yargılayıcı ve Kurtarıcı olmadan da oynanabilir ama içki tedarik edici kaynaklar olarak oynamaya hevesli olmaları halinde bunların oynamalarına izin verilir. White bir düşkünler evine gidip, bedava yemek bulursa kurtulacaktır; aksi takdirde bir sadaka alabilmek uğruna meslekten olan veya olmayan kişiler tarafından paylanmaya katlanmak zorunda kalacaktır.

Şu ana kadar yapılan deneyler "Alkolik" oyununun sonuç ürününün, yani "bedel"inin (tipik olarak bütün oyunlarda olduğu gibi), oyunun araştırmacıların en az dikkat ettiği bir özelliğinden kaynaklandığını göstermektedir. Nitekim bu oyun analiz edildiğinde ortaya şu çıkmaktadır: İçki içmek Alkolik

kişi için fazladan birkaç avantaj getiren geçici ve önemsiz bir zevk olmaktan öteye gitmez, ama içki içme işlemi, onun oyunun asıl doruk noktası, yani bedeli olan "akşamdan kalma" durumuna ulaşmasını sağlayan bir yöntemdir. "Beceriksiz" oyununda da durum aynıdır: Araştırmacıların ilgisini daha çok çeken ortalığın batırılması durumu White için yalnızca keyif veren bir olaydır ama onu olayın "bedel" noktasına, yani Black'in affına mazhar olabilme durumuna ulaşmasını sağlamaktadır.

Akşamdan kalma olmak Alkolik için, fiziksel olmaktan çok psikolojik bir işkencedir. İçki içen insanların en sevdiği iki vakit geçirme oyunu "Martini" (öyle çok içtim ve içkileri öyle karıştırdım ki) ile "Ertesi Sabah" (bırak da sana benim *kendi* akşamdan kalma hikayemi anlatayım) oyunlarıdır. "Martini" daha çok sosyal içkiciler tarafından oynanır; alkoliklerin pek çoğu ise psikolojik olarak daha yoğun olan "Ertesi Sabah" oyununu tercih ederler ve Anonim Alkolikler gibi örgütler, onlara bunu yapmaları için sayısız fırsatlar verir.

Katıldığı içki alemlerinden sonra psikiyatristine giden hastanın biri, her seferinde kendisi için akla gelmedik sıfatlar kullanmaktadır; psikiyatrist ise onu tanımlamak için hiçbir şey söylememiştir. Daha sonra, bir terapi grubunda bu ziyaretlerinden bahseden White kendini beğenmiş bir şekilde, bu sıfatları kendisi için aslında psikiyatrisin kullandığını aktarır. Terapi gören alkoliklerin çoğu için temel sohbet, çoğunlukla onları yargılayan kişilerden bahsederken değindikleri içki içme sorunuyla değil, daha sonra yaşadıkları işkenceyle ilgilidir. İçki içmenin transaksiyonel amacı, yalnızca onun kişiye verdiği keyif değildir. Sadece kişinin içindeki Ebeveyn ego durumunun değil, çevresinde ebeveyn yerine koyduğu ve

ona yardım etmeyi isteyecek kadar onunla ilgilenen herhangi başka birinin de onun Çocuk ego durumunu ciddi şekilde fırçalayacağı bir ortamı yaratma gibi bir amacı daha vardır. Dolayısıyla bu oyunun terapi aşamasında, bu kişinin sadece içki içme sorunu değil, akşamdan kalma olduğu sabahlarda kendini cezalandırma dürtüsünü frenlemeyişi de ele alınmalıdır. Ama şu da var ki, hiçbir zaman akşamdan kalma olmayan içiciler de vardır. Bu kişiler o nedenle sözünü ettiğimiz bu kategoriye dahil değillerdir.

"İçkisiz Alkolik" adını verdiğimiz ve White'ın içki içmeden finansal veya toplumsal aşağılanma sürecinden geçtiği, aynı hamleleri yaptığı ve arkasında ona aynı destek veren bir takıma ihtiyaç duyduğu bir oyun daha vardır. Burada da içki aleminin ertesi günü, konunun bedel alınan doruk noktasını oluşturur. Gerçekten de, "İçkisiz Alkolik" ve "Alkolik" oyunlarının arasındaki benzerlik, bu ikisinin birer oyun olduğunu açık bir şekilde ortaya koymaktadır; örneğin iki durumda da bu kişilerin işten atılma nedenleri aynıdır. "Bağımlı", "Alkolik"ten farklı değildir, ama ondan daha karanlık, daha dramatik, daha sansasyonel ve daha hızlı davranan bir karakterdir. En azından bizim toplumumuzda, bu kişinin aportta bekleyen Yargılayıcı'nın eline düşmesi daha muhtemeldir çünkü çevresindeki Budalalar'ın ve Kurtarıcılar'ın sayısı azdır. Nadiren karşılaştığı bu kişilerin rolü, çok daha merkezi bir rol oynayan Bağlantı konumundaki kişiye göre önemsiz kalır.

"Alkolik"lerle ilgilenen çok çeşitli örgütler vardır. Bunların bazılarının etki alanı ulusal çapta, bazılarının da uluslararasıdır. Diğer bazıları ise yerel olarak faaliyetlerde bulunmaktadır. Bunların çoğu oyun kurallarını yazılı olarak açıklarlar. Hemen hemen tümü Alkolik rolünün nasıl oynandığını şu

şekilde açıklamaktadır: Kahvaltıdan önce bir kadeh içki içerler, başka şeyler için ayırdıkları parayı içki için harcarlar, vb. Bu örgütler Kurtarıcı'nın rolünü de tarif etmişlerdir. Örneğin Anonim Alkolikler Örgütü bu oyunu oynamaya devam etmektedir ama çabalarını Kurtarıcı rolünü Alkolik'in kendisine oynatmaya odaklamıştır. Eski Alkolikler bu iş için biçilmiş kaftandır çünkü onlar oyunun kurallarını iyi bilirler ve o nedenle deneyimsiz kişilere göre bu yardımcı rolü oynamak için daha elverişlidirler. Anonim Alkolikler Örgütü'nün bir yerel şubesinde, birlikte çalışacak bir Alkolik bulunmadığının ifade edilmesi üzerine, bazı üyelerin yeniden içki içmeye başladığı gözlenmiştir, zira kurtarılacak insan kalmayınca oyunu sürdürebilmek mümkün değildir.[1]

Oyuncuların tümünün iyileşmesine odaklanan başka örgütler de vardır. Bu örgütlerin bazıları, Yargılayıcı rolünden vazgeçip Kurtarıcı rolüne girmeleri için bu kişilerin eşlerine baskı yaparlar. Aralarında kuramsal olarak en ideal terapi yöntemine en fazla yaklaşan örgüt, alkolik kişilerin ergen çocuklarını ele alanlardır; bu genç insanlar rol değiştirmeye değil, tümüyle oyundan çıkmaya teşvik edilmektedir.

Bir alkoliğin psikolojik olarak iyileşmesi, onun da bir rolden diğerine geçiş yapmasıyla değil, oyunu tümüyle bırakmasıyla gerçekleşebilir. Alkolik'e oyunu bırakmasını cazip kılacak yeni bir ilgi alanı bulmak zor bir iştir, buna rağmen bazı durumlarda bu mümkün olabilmektedir. Bu kişi klasik anlamda yakın ilişkilerden korktuğu için, bu oyunun yerine geçecek olan şey de oyunsuz bir ilişki yerine, başka bir oyun olabilmektedir. Çoğu kez, bu sözde iyileşmiş alkolikler sosyal açıdan heyecan verici ahbaplar değillerdir ve büyük bir olasılıkla onlar da yeni hayatlarındaki heyecan eksikliğini hissetmekte

ve eski hayatlarına geri dönmek istemektedirler. Gerçek anlamda bir "oyunsuz iyileşme"nin ölçütü, eski Alkolik'in kendini tehlikeye atmadan sosyal içici olabilmeyi başarmasıdır. "Tümüyle içkiyi bırakma" tarzındaki olağan bir iyileşme, oyun analistinin ilgisini çekmez ve onu tatmin etmez.

Bu oyunun tanımından da belli olduğu üzere, Kurtarıcı "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum", Yargılayıcı "Bak, Bana Neler Yaptın" ve Budala da* "İyi Kalpli Joe" oyunlarını oynamak için ayartılmaya çok meyillidirler. Alkolizmin bir hastalık olduğu düşüncesini yayan kurtarıcı örgütlerin giderek ün kazanması nedeniyle, alkolikler "Tahta Bacak" oyununu öğrenmişlerdir. Bu tür kişileri konu alan yasalar da günümüzde bunu teşvik etmektedir. Çağdaş düşüncedeki eğilimin dinden bilime doğru kaymasının da bir sonucu olarak, vurgu Yargılayıcı'dan Kurtarıcı'ya, "Ben bir günahkarım"dan "Hasta bir adamdan ne beklenir ki?"ye kaymıştır. Varoluşsal açıdan baktığımızda bu dümen kırma kuşku vericidir ve ayrıca pratik açıdan da aşırı içki içen kişilere içki satışını azaltma konusunda pek işe yaramamıştır. Yine de, Anonim Alkolikler örgütü pek çok kişi için hâlâ terapiye girmek için iyi bir başlangıç noktası oluşturmaktadır.

Antitez: İyi bilindiği gibi, "Alkolik" oyunu çok ciddi ve vazgeçilmesi zor olan bir oyundur. Bir vaka ile buna örnek verelim: Bir terapi grubundaki alkolik bir kadın, gruptaki diğer kişileri oyununa katılıp katılmayacaklarını anlayana kadar grubun konuşmalarına pek az katılıyordu. Daha sonra onlara kendisi hakkında ne düşündüklerini sordu. O ana kadar oldukça nazik

* Yeraltı dünyasının argo terimlerinden olan "patsy" sözcüğü, bir vakitler "iyi" veya "tatmin edici" anlamında kullanılmaktaydı, ancak daha sonraları "kuş/enayi/budala" anlamında kullanılmaya başlamıştır.

davrandığı için, üyelerin bazıları onun hakkında güzel şeyler söylediler ama o itiraz etti. "Benim istediğim bu değil. Benim hakkımda gerçekten ne düşündüğünüzü bilmek istiyorum." Böylece, hakkında kötü şeyler söylenmesini istediğini belli etmiş oluyordu. Diğer kadınların yine de onu suçlamayı reddetmesi üzerine eve giderek kocasına eğer ağzına bir damla içki koyarsa, onu boşamasını veya hastaneye yatırmasını söyledi. Kocası da bunu yapacağına dair ona söz verdi. Kadın hemen o gece aşırı içki alarak sarhoş oldu ve kocası da onu bir merkeze yatırdı. Bu vakada, diğer oyuncuların White'ın onlara verdiği Yargılayıcı rolünü oynamayı reddettiği bir durumla karşı karşıyayız; gruptaki herkesin onun sezgilerini pekiştirme gayreti içinde olmasına rağmen, karşı bir tez olarak ortaya koydukları bu davranışı White kabul edememiş, ama talep ettiği rolü oynamaya hevesli olan bir kişiyi kendi evinde bulmuştur.

Buna karşın, başka vakalarda hastanın oyunun sona erdirilebileceği ihtimaline karşı hazırlıklı hale getirilmesinin ve terapistin Yargılayıcı veya Kurtarıcı rolünü oynamayı reddettiği gerçek bir sosyal tedavinin gerçekleştirilmesinin mümkün olabildiği görülmektedir. Terapistin, hastanın finansal ve dakiklik taahhütlerinden vazgeçmesine izin vererek, Kurnaz Beceriksiz rolünü oynaması da aynı şekilde terapiye bir katkı sağlamaz. Transaksiyonel bakış açısından doğru olan terapi yöntemi, hazırlık çalışmalarından sonra Yetişkin ego pozisyonunu almak ve hastanın sadece içmekten değil bu oyunu oynamaktan vazgeçebileceğini umarak herhangi bir rol oynamayı reddetmektir. Hasta bunu başaramazsa, o vakit en iyisi bir Kurtarıcı bulmaktır.

Bu oyunun antitezi özellikle zordur, zira çok içen kişiler Batılı ülkelerin çoğunda toplum tarafından kabul gören kına-

ma, ilgi ya da cömertlik odaklarıdır ve bu rollerden herhangi birini oynamayı reddeden kişi toplumun tepkisini çeker. Rasyonel bir yaklaşım Alkolik'ten çok Kurtarıcılar için ürkütücü olabilir. Klinik bir vakadan örnek vermek gerekirse, bir grup görevli "Alkolik" oyunuyla yakından ilgilenmişler ve hastaları kurtarmak yerine, oyunu bozarak hakiki bir iyileştirme gerçekleştirmeye çalışmışlardır. Ama bu durum ortaya çıkınca, kliniğe destek veren komite onları dışlamış ve bunlardan hiçbiri bir kere daha bu hastaların iyileşme sürecine katkıda bulunmaya davet edilmemiştir.

Akraba Oyunlar: "Alkolik" oyunundaki ilginç bir yan oyun "Sen de Al Bir Tane" adını taşımaktadır. Bu oyun sezgileri kuvvetli bir endüstriyel psikoloji öğrencisi tarafından bulunmuştur. White ve (içki içmeyen bir Yargılayıcı olan) karısı, (her ikisi de Budala rolünü oynayan) Black ve karısıyla birlikte pikniğe giderler. White, Black ve karısına "Siz de alın birer tane!" der. Eğer alırlarsa, bu White'a dört veya beş tane içmek için izin verecektir. Black'ler içmeyi reddederlerse oyun bozulur. Böyle bir durumda, içki içme kurallarına göre, aşağılanmayı hak eden White, bundan sonraki piknikler için kendine daha hoşgörülü ahbaplar bulacaktır. Sosyal düzeyde Yetişkin ego durumunun bir cömertliği gibi görünen bu davranış, psikolojik düzeyde bir küstahlıktır, zira White'ın Çocuk ego durumu, itiraz etme gücü olmayan karısının gözlerinin önünde açık açık rüşvet teklif ederek Black'in Ebeveyn ego durumundan hoşgörü elde etme yoluna gitmiştir. Bayan White bütün bu olan bitene sessiz kalır, çünkü itiraz etmeye "gücünün olmaması"nın temelinde onun da en az Bay White'ın Alkolik rolünü sürdürmeyi istediği kadar Yargılayıcı rolünü oynamak istemesi ve oyunun devam etmesinin onun da işi-

ne gelmesi yatmaktadır. Piknikten sonraki sabah onunla nasıl atışacağını hayal etmek hiç güç değildir. Ama eğer White, Black'in işteki patronu ise, oyunun bu çeşitlemesi istenmeyen bazı durumlara neden olabilir.

Genel olarak Budala, bu sözcüğün çağrıştırdığı kadar kötü bir rol değildir. Bunlar çoğunlukla Alkolik'e iyi davranmakla kendilerine bir yarar sağlamayı uman kişilerdir. Nitekim "İyi kalpli Joe" rolünü oynayan şarküteri sahibi adam da bu rolü sayesinde pek çok kişiyle tanışır ve kendi çevresinde sadece cömert bir kişi değil, aynı zamanda iyi bir hikaye anlatıcısı olarak sağlam bir yer edinir.

Bu arada, "İyi kalpli Joe"nun bir değişkeninde bu rolü oynayan kişi sürekli olarak etrafta dolaşır ve insanlara nasıl yardım edebileceği konusunda fikir alır. Bu oyun, teşvik edilmesi gereken neşeli ve yapıcı oyunlara bir örnek oluşturmaktadır. Bunun tersi, şiddetten anlayan ve insanları nasıl inciteceğine dair fikir edinmeye çalışan "Sert Erkek" oyunudur. Bu oyunda, müessir fiil hiçbir zaman gerçekleşmez ama oyuncunun sonuna kadar oyunda kalmaya baş koyan gerçek sert adamlarla bağ kurma ayrıcalığı vardır ve onların zaferlerinden zevk alır. Fransızlar bu tip insanlara "*fanfaron de vice*", yani "bir sıkımlık kötü adam" adını verirler.

ANALİZ

Tez: Bak ne kadar kötüyüm ben; durdur durdurabilirsen beni.

Amaç: Kendi kendini cezalandırma.

Roller: *Alkolik,* Yargılayıcı, Kurtarıcı, Budala, Bağlantı.

Dinamikler: Oral döneme özgü yoksunluk.

Örnekler: (1) Yakala yakalayabilirsen beni. Karmaşıklığı yüzünden, bu oyunla prototipleri arasında bir bağlantı kurmak zordur. Buna rağmen çocukların, özellikle de alkoliklerin çocuklarının Alkolik'e özgü özellikler taşıyan manevralara başvurdukları gözlenmiştir. "Durdur durdurabilirsen beni" yalan söyleme, eşya saklama, kötü sıfatlarla tanımlanmaya çalışma, yardımcı olacak kişileri arama, bedava içki verecek iyi kalpli bir komşu bulma, vb. gibi davranışları içerir. Kendi kendini cezalandırmaya genellikle daha sonraki yıllarda rastlanır. (2) Alkolik ve çevresindeki kişiler.

Sosyal paradigma: Yetişkin-Yetişkin.

Yetişkin: "Hakkımda gerçekten ne düşündüğünü bana söyle veya bana yardım et."

Yetişkin: "Sana karşı dürüst olacağım."

Psikolojik paradigma: Ebeveyn-Çocuk.

Çocuk: "Yakala yakalayabilirsen beni."

Ebeveyn: "İçkiyi bırakmalısın, çünkü..."

Hamleler: (1) Provokasyon – suçlama veya affetme (2) Hoşgörü – öfke veya düş kırıklığı.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – (a) Bir yöntem olarak içme eylemi – isyankarlık, şiddetli arzuların tatmin edilmesi konusunda güven alma. (b) Bir oyun olarak "Alkolik" – kendi kendini cezalandırma (muhtemelen). (2) Dışsal Psikolojik – cinsel ve diğer tür yakın ilişkilerden kaçınma. (3) İçsel Sosyal – Durdur durdurabilirsen beni. (4) Dışsal sosyal – "Ertesi Gün", "Martini" ve diğer vakit geçirme oyunları. (5) Biyolojik – değişmeli olarak birbirini izleyen sevgi ve öfke alış verişleri. (6) Varoluşsal – Herkes beni yoksun bırakmak istiyor.

2. BORÇLU

Tez: "Borçlu" oyun olmaktan öte bir olgudur. Amerika'da bu konu, Afrika ve Yeni Gine'deki bazı orman köylerinde yaşayan kişilerde olduğu gibi tüm bir hayatı kapsayan bir senaryo, yani bir yaşam planı olmaktadır.[2] Oralarda, genç bir adamın akrabaları büyük paralar ödeyerek ona bir eş satın alırlar ve onu ödemesi hayat boyu sürecek olan bir borç içine atarlar. Burada da aynı gelenek, en azından ülkenin daha uygar bölgelerinde devam etmektedir. Aradaki fark borcun bir gelin değil, örneğin bir ev satın almak için olmasıdır. Ayrıca kazığı atanlar akrabalar değil, bu rolü üstlenen bankalardır.

Böylece kulağından başarıyı garanti eden eski bir kol saati sarkan Yeni Gine'deki genç adam da, bileğinde başarıyı garanti eden yeni bir kol saati taşıyan Amerikalı genç adam da hayatta bir "amaçları" olduğuna inanmaktadır. Büyük kutlama, yani düğün veya yeni ev onuruna verilen parti, borç bittiğinde değil, yüklenildiğinde yapılır. Örneğin televizyonda vurgulanarak ekranlara gelen görüntü, ipotek borcunu nihayet bitirmeyi başarmış olan orta yaşlı bir adama değil, ailesiyle birlikte yeni evine taşınan ve az önce imzaladığı kağıtları gururla sallayan genç adama aittir. Oysaki bu kağıtlar onun hayatının en üretken yıllarını yiyip bitirecektir. Borçlarını ödedikten, yani evinin ipoteğini kaldırdıktan, çocuklarının üniversite masraflarını hallettikten ve sigorta primlerini yatırdıktan sonra ise, bu kişiye toplumda yalnızca maddi konfor değil yeni bir "amaç" temin etmesi gereken bir sorun gözüyle bakılır, çünkü o artık "yaşlı vatandaş" olmuştur bile. Bu kişi eğer çok akıllıysa, Yeni Gine'de olduğu gibi büyük bir borçlu olmak yerine, büyük bir borç veren olabilir, ama böyle bir şey çok nadiren gerçekleşir.

Ben bu satırları yazarken, çalışma masamın üzerinden bir böcek geçiyor. Bu böceği sırtüstü çevirirseniz, onun tekrar ayaklarının üzerinde durabilmek için ne denli olağanüstü bir çaba gösterdiğini görebilirsiniz. Bu çabayı gösterdiği zaman aralığı içinde, bu böceğin hayatında bir "amaç" vardır. Bu amaca erişmeyi başardığı takdirde, insan neredeyse onun yüzündeki zafer ışıltılarını görebilir. Sonra çekip gider. Kendi türündekilerle bir sonraki karşılaşmasında başından geçenleri anlattığını ve genç nesil böceklerin de, bunu başarmış bir böcek olarak, onu hayranlıkla izlediğini hayal etmek hiç de zor değildir. Yine de bu kendini beğenmişliğin içine karışan bir de düş kırıklığı vardır. Bu badireyi başarıyla atlattıktan sonra, hayat şimdi ona basit ve boş gelmektedir. Bakarsınız, aynı zafer sarhoşluğunu tekrar yaşama ümidiyle aynı yere gelir. Bunu yapma cesaretini gösterip göstermediğini anlamak için, sırtına mürekkeple minik bir işaret koymakta fayda olabilir. Cesur bir hayvandır bu böcek... Milyonlarca yıldan beri neslinin tükenmemesinden de belli değil mi bu?

Genç Amerikalıların çoğu girdikleri ipotek borçlarını sadece stresli zamanlarda çok ciddiye almaktadırlar. Eğer depresyondalarsa veya ülkedeki ekonomik durum kötülemişse, ellerindeki senetler onları devam etmeye mahkum kılar ve belki de bazılarının intihar etmesini önler. Bunlar çoğu kez "Şu Borçlar Olmasıydı" adlı hafif oyunu oynarlar, diğer zamanlarda ise günlerini gün ederler. İçlerinden sadece birkaçı zorlu bir oyun olan "Borçlu"da uzmanlaşmayı seçer.

"Tahsil Et de Görelim" (TEG) yaygın olarak yeni evli genç çiftler tarafından oynanan ve oyuncunun her halükarda "kazanması" için bir oyunun nasıl kurgulanması gerektiğini çok iyi gösteren bir oyundur. White'lar görgü ve eğitimlerine

göre basit veya lüks olabilen her türlü maddi ihtiyaçlarını ve hizmetleri, anne ve babalarından veya dede ve ninelerinden gördükleri şekilde veresiye almaktadır. Onlara borç veren kişi birkaç zayıf denemeden sonra borcu tahsil etmekten vazgeçerse, White'lar herhangi bir ceza ödemeden bu kazançlarının keyfini yaşarlar. Borç veren kişinin daha ciddi girişimlerde bulunması halinde, bu kedi fare oyununun ve eşyaları kullanmanın zevkine varırlar. Alacaklı kişinin parasını tahsil etmeye kararlı olması halinde oyun zorlu bir hale gelir. Bu kişi parasını geri alabilmek için zorlayıcı etkisi olan her türlü çareye, her türlü aşırı önleme başvuracak, ya White'ların patronuna şikayete gidecek ya da üzerinde büyük harflerle TAHSİLAT ACENTASI yazılı kocaman gürültülü bir kamyonu evlerinin önüne dayayacaktır.

İşte tam burada oyunda bir dümen kırılması olur, yani şalter indirilir. White önünde sonunda bu parayı ödemek zorunda kalacağını muhtemelen bilmektedir. Ama genellikle tahsilatçının gönderdiği "üçüncü mektup"ta yazılı olan ("48 saat içinde ofisimizde olmadığınız takdirde...") ibaresindeki zorlayıcı özellik nedeniyle, White tartışmaya yer kalmayacak şekilde öfkelenmekte haklı olduğu hissine kapılır; böylece "İşte Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif" oyununun bir değişkenini oynamaya başlar. Tahsilat memurunun açgözlü, insafsız ve güvenilmez bir kişi olduğunu ileri sürerek oyunu kazanır. Bu oyunun ona getirdiği en belirgin iki avantaj şunlardır: (1) Bu durum White'ın "bütün alacaklılar tamahkardır" şeklindeki varoluşsal tutumunu güçlendirmiştir ve (2) Ona geniş bir dışsal sosyal fayda sağlamıştır. Yani, "İyi kalpli Joe" statüsünü kaybetmesine gerek kalmadan, alacaklı hakkında eşine dostuna dilediği gibi ileri geri konuşabilecek bir konumdadır artık.

Alacaklı kişiye doğrudan kendisi kafa tutarak fazladan içsel sosyal fayda sağlama yoluna da gidebilir. Bütün bunların da ötesinde, borçlanma sisteminden bu şekilde çıkar sağlamasını da haklı nedenlere dayandırmış olmaktadır: Eğer tüm borç verenler bu herifler gibiyse, o zaman onlara borç ödemeye ne gerek vardır?

"Hele Bir Ödeme" (HBÖ) şeklindeki "Alacaklı" oyunu ise, genellikle küçük çapta mülk sahipleri tarafından oynanır. HBTE ve HBÖ oyuncuları birbirlerini hemen tanırlar. İki taraf da muhtemel etkileşimsel avantajlar nedeniyle ve oynayacakları oyunun vereceği keyfin beklentisi nedeniyle, içten içe mutludurlar. Bu yüzden hemen birbirleriyle ilişki kurarlar. Parayı kim kazanırsa kazansın, her şey bittikten sonra iki taraf da "Neden Bunlar Hep Benim Başıma Geliyor?" oyununu oynamış olmaktan dolayı pozisyonlarını geliştirmiş olurlar.

Parayla ilgili oyunların çok ciddi sonuçları olabilmektedir. Kimilerine göre bu tanımlar sulu ve alaycıdır, ancak bunun nedeni oyunların önemsiz olması değil, insanların ciddiye almak üzere eğitilmiş oldukları konuların altında yatan ipe sapa gelmez, incir çekirdeğini doldurmaz motivasyonların ortaya dökülmesidir.

Antitez: HBTE oyununun çok belirgin olan antitezi alacaklının paranın nakit olarak derhal ödenmesini istemesidir. Ama iyi bir HBTE oyuncusu, en kaşarlanmış alacaklılar hariç olmak üzere, herhangi bir alacaklıyı kolaylıkla atlatmanın yollarını çok iyi bilir. "Hele Bir Ödeme"nin antitezi ise dakiklik ve dürüstlüktür. Zorlu HBTE ve HBÖ oyuncularının hepsi kelimenin tam anlamıyla profesyonel kişilerdir. Onlara karşı oynayan amatör bir kişinin kazanma şansı, profesyonel kumarbazların yolduğu kazlarınki kadardır. Bir amatör çok

nadiren kazanır ama en azından bu oyunlardan birine katılmış olmanın verdiği keyfi yaşar. Her iki oyun da geleneksel olarak ciddi bir şekilde oynandığı için, bir profesyonel için amatör kurbanın sonuç karşısında gülmesi kadar rencide edici bir şey yoktur. Finans çevrelerinde böyle bir şey kesinlikle "Kabul edilemez"dir. Bu kitabın yazarının dikkatine getirilen vakalardan da gözlediği üzere, borçlu kişinin sokakta rastladığı alacaklıya bakıp alaycı bir şekilde gülmesi, bir Beceriksizin Beceriksizlik-karşıtı bir oyun oynaması kadar şaşırtıcı, sinir bozucu ve rahatsız edicidir.

3. TEKMELE BENİ

Tez: Bu oyun, toplumsal davranış biçimi olarak üzerinde "Lütfen Beni Tekmeleme" yaftası taşıyan erkekler tarafından oynanır. Bu kişileri tekmeleme arzusunu bastırmak hemen hemen imkansızdır. Doğal sonuç gerçekleştiğinde de, White "Ama üzerimdeki işaret 'beni *tekmeleme*!' diyordu" şeklinde acıklı bir serzenişte bulunur. Sonra da şaşkınlıkla "Neden Bunlar Hep Benim Başıma Geliyor?" (NBHBBG) diye ağlaşır. Klinik olarak, bu oyun "Strese girdiğim vakit, allak bullak oluyorum" tarzındaki "Psikiyatrik" klişenin arkasına gizlenir ve o şekilde içe yansıtılır. "Neden Bunlar Hep Benim Başıma Geliyor?" oyunundaki öğelerden biri "Benim başıma gelenler seninkilerden daha iyi" tarzındaki gibi, tersten okunması gereken bir gurur ifadesidir. Bu, paranoyaklarda sıklıkla görülen bir faktördür.

Çevredeki kişilerin toplumsal veya örgütsel kurallar gereği, bu oyunu oynayan kişiye iyi kalplilikle "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" şeklinde yaklaşmaları engellenirse, onun davranışları sınırları zorlayacak ve karşısındakilere pes ettirecek ölçüde giderek daha kışkırtıcı bir hale gelir. Bu kişiler

toplum dışına itilen, reddedilen ve sürekli işten atılan kişilerdir.

Bu oyunun kadınlar arasında oynanan bir benzerine "Yavan" adı verilir. Bu kadınlar genellikle yapmacıklı tavırları olan ve kendilerine havı dökülmüş bir görünüm vermek için özel gayret sarf eden kişilerdir. Kendilerince "haklı" nedenlerden dolayı, kazançlarının yaşamlarını ancak sürdürebilmek için yeterli olduğu havasını vermek için ellerinden geleni yaparlar. Ellerine havadan bir para geçerse de, bu paradan kurtulmalarını sağlayacak girişimci genç adamlar hemen onların yanı başında bitiverecekler ve karşılığında onlara ticari bir gelişmenin değersiz hisselerini veya benzer bir şeyi verecekler-dir. Her vesileyle bir Ebeveyn gibi öğüt vermeye hazır olan ve başkalarının deneyimlerine dayanarak vekaleten yaşayan bu tür kadınlara günlük konuşma dilinde, "Annemin Dostu" adı verilir. NBHBBG oyununu çok sessiz bir şekilde oynarlar ve "Neden bunlar hep benim başıma geliyor?" izlenimini bırakan tek olgu, takındıkları cesur ve mücadeleci tavırdır.

NBHBBG oyununun ilginç bir şekli, sıklıkla beklentilerinin ötesinde ödüller ve başarılar elde eden, topluma iyi adapte olmuş kişiler tarafından oynanır. NBHBBG oyunu, "Bunu gerçekten hak edecek ne yaptım ben?" şeklini alırsa, ciddi ve yapıcı düşüncelerin oluşmasının yanı sıra, en iyi anlamda kişisel bir gelişmeye de yol açabilir.

4. İŞTE ŞİMDİ SENİ YAKALADIM PİSLİK HERİF

Tez: Bu oyun klasik şekliyle poker oyunlarında oynanır. White'ın elinde yenilmesi mümkün olmayan bir el, yani dört As vardır. Bu noktada, White bir İŞSYPH ("İşte Şimdi Seni

Yakaladım Pislik Herif") oyuncusu ise, güzel bir oyun oynamak veya para kazanmaktan çok, Black'in onun insafına kalmış olmasına ilgi duyacaktır.

White'ın evinde bir takım sıhhi tesisat işlerinin yapılması gerekmektedir ve o da işin başlamasından önce tesisatçıyla uzun uzadıya masraflar konusunu görüşür. Fiyatta anlaşırlar ve herhangi bir ek masraf çıkmayacağı konusunda mutabık kalırlar. Ancak fatura gelince tesisatçının, takılması öngörülmemiş olan bir musluk için yaptığı dört dolarlık bir ödemeyi de dört yüz dolarda anlaştıkları işin faturasına eklediği ortaya çıkar. White sinirden kendini kaybeder ve tesisatçıyı telefonla arar ve bir açıklama ister. Tesisatçı geri adım atmaz. Bunun üzerine White, tesisatçıya dürüstlüğünü ve meslek ahlakını eleştirdiği uzun bir mektup yazar ve eklediği masrafı çıkartmadığı takdirde faturayı ödemeyeceğini bildirir. Tesisatça sonunda pes etmek zorunda kalır.

Hem White, hem de tesisatçının oyun oynadıkları apaçık bellidir. Yaptıkları pazarlık sırasında birbirlerinin potansiyellerini fark etmişlerdir. Tesisatçı faturayı ibraz ettiğinde provokatif bir hamle yapmış olmaktadır. White tesisatçıdan söz almış olduğu için, burada hatalı olan kişi açık ve net bir şekilde tesisatçıdır. O yüzden, White önüne geçilmez bir öfke içine girmekte haklı olduğunu düşünmektedir. White bu durumu, masum sayılabilecek bir miktar tedirginlik yaşayarak Yetişkin ego durumunun gerektirdiği standartlara uymak ve saygın bir itiraz yöntemine başvurmak yerine, tesisatçının tüm yaşam tarzını da kapsayacak aşırı bir eleştirel tutum içine girmek için bir fırsat olarak değerlendirir. Aralarında geçen tartışma, yüzeysel olarak her ikisinin de Yetişkin-Yetişkin ego durumları arasında, belirli bir miktar para nedeniyle gerçekleşen meşru bir iş tartışmasıdır. Psikolojik düzeyde ise bu tartışma, Ebeveyn-Yetişkin ego durumları arasında geçmektedir: White, incir çekirdeğini doldurmayan, ancak toplumsal açıdan kabul gören bir itirazda bulunarak bir pozisyon almakla, yıllar boyu bastırdığı birikmiş öfkesini, tam da annesinden beklenilen bir şekilde, onu kandırmak isteyen hasmından çıkarmak istemektedir. İŞSYPH yaklaşımı içinde olduğunu derhal fark eder ve tesisatçının provokasyonundan gizliden gizliye onu ne kadar mutlu ettiğini hisseder. Sonra da çocukluğundan beri bu tür haksızlıklarla karşılaşma özlemi içinde yaşadığını, bu tür olayları mutlulukla karşıladığını ve onları hep aynı hırsla sömürdüğünü hatırlar. Ancak aklına gelen vakaların pek çoğundaki gerçek provokasyonları unutmuş olmakla birlikte, mücadelelerin nasıl geliştiğini en ince ayrıntısına kadar hatırlamaktadır. Görünüşe bakılırsa tesisatçı "Neden Bunlar Hep Benim Başıma Geliyor?" (NBHBBG) oyununun bir değişkenini oynamaktadır.

İŞSYPH iki oyunculu bir oyundur ve "Ah Ne Kötü, Değil mi?" (ANKD) oyunundan ayrı tutulmalıdır. ANKD oyununda, transaksiyonu başlatan etken kişi, üçüncü bir kişiye ballandıra ballandıra şikayette bulunabileceği haksızlıklar yaşama peşindedir. Böylece oyun Saldırgan, Kurban ve Sırdaş'tan oluşan üç kişilik bir oyun haline gelir. ANKD oyunu "El ile gelen düğün bayram" sloganıyla oynanır. Sırdaş rolündeki kişi de genellikle kendi açısından ANKD oyununu oynayan bir kişidir. NBHBBG oyunu da üç kişiyle oynanan bir oyundur, ama burada etken kişi yaşanan aksilikleri kendi yararına kullanarak oyunda üstünlük sağlamaya çalışır ve oyunda diğer bahtsızların rekabet etmesinden hiç hoşlanmaz. Profesyonel olarak oynanan İŞSYPH oyunu üç kişiyle oynandığında tica-

rileştirilmiş bir "musallat olma" oyununa dönüşür. Bu oyun iki kişi arasında geçen ve çözümü daha zor olan ve daha ince bir zekayı yansıtan bir evlilik oyunu olarak da oynanabilmektedir.

Antitez: Bu oyunun en iyi antitezi doğru davranıştır. Bir İŞSYPH oyuncusuyla girişilen ilişkinin akdi yapısı, ilk fırsatta ayrıntılı olarak ve açıkça belirtilmeli ve kurallara sıkı sıkıya uyulmalıdır. Klinik uygulamalarında, örneğin icabet edilmeyen veya iptal edilen randevulardan kaynaklanan ödemelerle ilgili sorunlar vakit geçirmeden halledilmeli ve muhasebe hatalarından kaçınmak için ek tedbirler alınmalıdır. Beklenmeyen bir aksilik oluştuğu takdirde, bu oyunun antitezi hiçbir tartışmaya girmeden ve terapi uzmanı oyunla ilgilenmeye hazır olana kadar duruma efendice uyum sağlamak olmalıdır. Günlük yaşamda, İŞSYPH oyuncularıyla girişilen iş anlaşmalarındaki riskler daima hesaplanmalıdır. Böyle bir kişinin karısına her zaman terbiyelice ve dürüstlükle davranmak ve özellikle de kocasının kendisi bu tür davranışlara çanak tutuyor olsa dahi, en küçük bir kur ve yiğitlik gösterisinde bulunmaktan veya saygısızlık etmekten kaçınmak gerekir.

ANALİZ

Tez: Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif.

Amaç: Kendini haklı çıkarma.

Roller: *Kurban*, Saldırgan.

Dinamikler: Kıskançlıktan kaynaklanan öfke.

Örnekler: (1) Bu kez seni yakaladım. (2) Kıskanç koca.

Toplumsal paradigma: Yetişkin-Yetişkin.

Yetişkin: "Gördün mü, yanlış bir iş yaptın."

Yetişkin: "Sen söyleyince fark ettim, sanırım haklısın."

Psikolojik paradigma: Ebeveyn-Çocuk.

Ebeveyn: "Hata yapman beklentisiyle seni gözleyip duruyorum."

Çocuk: "Beni bu kez yakaladın."

Ebeveyn: "Evet ve öfkemi tüm gücümle sana hissettireceğim."

Hamleler: (1) Provokasyon – Suçlama. (2) Savunma – Suçlama. (3) Savunma – Ceza.

Avantajlar: İçsel Psikolojik – öfke duymakta haklı olma. (2) Dışsal Psikolojik – kendi eksiklikleriyle yüzleşmekten kaçınma. (3) İçsel Sosyal – İŞSYPH. (4) Dışsal Sosyal – Hep senin hakkından gelmeye çalışırlar. (5) Biyolojik – genellikle ipsiseksüel olan karşılıklı saldırgan davranışlar. (6) Varoluşsal – insanlara güven olmaz.

5. BAK, BANA NELER YAPTIRDIN

Tez: Klasik şekliyle, bu bir evlilik oyunu ve aslında "üç yıldızlı bir evlilik cümbüşü"dür, ancak ebeveynler ve çocukları arasında ve iş hayatında da oynanabilir.

(1) Birinci-Düzeyde oynanan BBNY: Çekingen bir ruh hali içine giren White, onu insanlardan uzak durma eğilimine sokan bir işe kendini kaptırmıştır. Bu işle uğraştığı sırada tek istediği şey belki de sadece yalnız bırakılmaktır. Zaman zaman karısı veya çocuklarından biri ona güzel bir şey söylemek veya "Şu kerpeten nerede, biliyor musun?" gibi sorular sormak için davetsiz bir konuk gibi gelip çalıştığı yerde onu rahatsız etmektedir. Bu kesintiler, onun ıskarpelasının, fırçası-

nın, daktilosunun veya lehim aletinin kaymasına ve onu rahat bırakmayan kişiye öfkeyle "Bak, bana neler yaptırdın!" diye bağırmasına "neden" olmaktadır. Bu yıllar boyu böyle devam ettiği için, bu tür bir işle uğraştığı vakitler, aile fertleri giderek artan bir şekilde onu yalnız bırakma eğilimi içine girerler. Aslında, bu kaymanın "nedeni" araya giren kişiler değil, onun kendi öfkesidir. Ayrıca, White araya giren kişiyi geri püskürtme olanağı sağladığı için böyle bir kaymanın olmasından da çok memnundur. Ne var ki, bu oyun küçük çocukların da kolaylıkla öğrendiği bir oyundur ve o nedenle de rahatlıkla kuşaktan kuşağa geçer. Altta yatan doyumlar ve avantajlar bu oyun daha ayartıcı bir şekilde oynandığında daha belirgin bir şekilde fark edilir.

(2) İkinci-Düzeyde oynanan BBNY: BBNY oyununun arada bir başvurulan bir savunma mekanizması olmak yerine bir yaşam tarzı olarak benimsendiği durumlarda, White "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyununu veya benzer bir oyunu oynayan bir kadınla evlenir. O takdirde karar verme işini karısına bırakması kolay olacaktır. Bunu genellikle saygılı olma veya kibarlık kisvesi altında yapar. Uyumlu bir hava içine girer ve büyük bir nezaketle akşam yemeği için hangi restorana gidileceği veya hangi filmin izleneceği gibi konularda karar vermeyi karısına bırakır. İşler iyi giderse, güzel bir yemeğin veya filmin tadını çıkarır. Gitmezse, BBNY oyununun basit bir değişkeni olan "Beni Bu İşe Sen Bulaştırdın" oyununu oynamaya başlayabilir ve sözleriyle ve davranışlarıyla suçu karısının üzerine atabilir. Veya çocukların yetiştirilmesiyle ilgili konularda karar verme sorumluluğunu karısının omuzlarına yükler ve kendisi ikinci kaptan gibi davranır. Çocuklar başarısız olduğu vakit de BBNY oyununu doğrudan

oynamaya girişir. Onların kötü insanlar olarak yetişmeleri halinde yıllar sonra anneyi suçlamak için gerekli olan ön hazırlıklar da böylece yapılmış olur. Böyle bir durumda BBNY oyunu kendi içinde bir amaç değildir, sadece "Sana Söylemiştim" veya "Bak İşte, Şimdi Ne Yaptın" gibi oyunlara yol açan geçici bir doyum sağlar.

Psikolojik doygunluğunu BBNY oyunuyla sağlayan profesyonel oyuncu, bu oyunu işinde de oynayacaktır. Meslekle ilgili BBNY oyununda sözlerin yerini çilekeş bir kırgınlık ifadesi alır. Oyuncu, "demokratik" görünmek veya "iyi bir yönetim"in gereği olarak asistanının fikrini sorabilir. Böylece, emri altındaki kişileri kasıp kavurmak için kendisine itiraz edilemez bir konum sağlayabilir. Yaptığı her yanlışı onlara karşı kullanmak ve suçu onlara yüklemek için kullanabilir. Üstündeki kişilere aynı şeyi yapması (yani suçu onların üzerine atması), onun sonunu getirebilir, işine son verilmesine neden olabilir veya eğer bu kişi bir ordu mensubuysa, başka bir birliğe transfer edilmesine yol açar. Böyle bir durumda, bu oyun küskün kişiler tarafından oynandığında "Neden Bunlar Hep Benim Başıma Geliyor?" ve depresif kişiler tarafından oynandığında ise "Buyurun Bakalım, İşte Yine Yaptım!" oyunlarının bir bileşeni olarak gelişir. Bunların her ikisi de "Tekmele Beni" oyunuyla akrabadır.

(3) Üçüncü-Düzey BBNY: Bu oyunun en zorlu biçiminde, paranoyaklar ve onlara fikir verecek kadar tedbirsiz olan kişiler yer alır (bakınız "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum"). Bu tehlikeli olabilecek ve hatta bazı vakalarda ölümle sonuçlanabilecek olan bir durumdur.

"Bak, Bana Neler Yaptırdın" (BBNY) ve "Beni Bu İşe Sen Bulaştırdın" (BBİSB) oyunları birbirini pek güzel tamamlar-

lar, böylece BBNY-BBİSB kombinasyonu pek çok evlilikteki gizli oyun sözleşmesine klasik bir temel oluşturur. Bu sözleşme aşağıdaki sekansı takip eder:

Karşılıklı olarak mutabık kalındığı üzere, ailenin hesaplarını Bayan White tutmakta ve faturaları ortak hesaplarından ödemektedir, zira Bay White'ın "rakamlarla pek arası yoktur". Birkaç ayda bir bankadaki hesabı aşan miktarda para çekildiğine dair bildirim gelmekte ve Bay White bankaya giderek durumu düzeltmektedir. Sorunun kaynağını incelediklerinde, Bayan White'ın kocasının haberi olmadan pahalı bir alışveriş yapmış olduğu ortaya çıkar. Bunun üzerine Bay White derhal "Beni Bu İşe Sen Bulaştırdın" oyununa başvurur. Bayan White ağlayarak kocasının fırçalarını sineye çeker ve bunun bir daha tekrarlanmayacağına dair ona söz verir. Bir süre, her şey yolunda gider ama bir gün bir alacaklı kapılarına dayanır ve süresi geçmiş bir faturanın ödenmesini ister. Bu faturadan haberi olmayan Bay White karısından hesap sorar. Karısı BBNY oyununu oynamaya başlar ve asıl suçlunun o olduğunu söyler. Ortak hesaplarından fazla para çekmesini yasakladığı için, geliri gidere denkleştirebilmesinin tek yolu, bu borcu ödememek ve ödemediğini de ondan saklamak olmuştur.

Bu oyunlar, her seferinde son kez olacağının ve bundan böyle her şeyin değişeceğinin söylenmesine rağmen, her iki üç ayda bir yeniden gündeme gelerek tam on yıl sürmüştür. Bay White, terapi uzmanının yardımına gerek kalmadan, sonunda çok zekice bir şekilde bu oyunun analizini yapmış ve hatta soruna etkin bir de çare bulmuştur. Bayan White ile karşılıklı mutabık kalarak bütün veresiye ve banka hesaplarını kendi adına geçirmiştir. Bayan White hesapları tutmaya ve faturaları ödemeye devam etmiş, ancak Bay White faturalara önceden bakmış ve ödemeleri kontrol etmiştir. Böylelikle, ödenmemiş borçlar ve hesaptaki parayı aşan harcamalar onun gözünden kaçmamış ve aile bütçesiyle ilgili yükü aralarında paylaşmışlardır. BBNY-BBİSB oyunlarının verdiği doyum hissi ve avantajlardan yoksun kalan Bay ve Bayan White, ilk başlarda bocalamışlar ama daha sonraları birbirlerinden daha açık ve yapıcı türde ödüller almaya yönelmişlerdir.

Antitez: Birinci-Düzeyde oynanan BBNY oyununun antitezi oyuncuyu yalnız bırakmak, İkinci-Düzey BBNY oyununun antitezi ise karar verme yükünü tekrar White'ın omuzlarına yüklemektir. Birinci-Düzeydeki oyunun oyuncusu kendisini terkedilmiş hissederek tepki verebilir ama nadiren öfkelenir; İkinci-Düzeyde oynanan oyunun oyuncusu, eğer inisiyatif alması gerekirse asık suratlı ve küskün bir tavır içine girebilir; yani antitezin sistematik bir şekilde uygulanması hoşa gitmeyen sonuçlara yol açabilir. Üçüncü-Düzeydeki BBNY oyununun antitezi ise bu oyunun profesyonel kişiler tarafından ele alınmasıdır.

KISMİ ANALİZ

Bu oyunun amacı kendini haklı çıkarmaktır. Dinamikler açısından, oyunun hafif türü erken boşalmayla, zorlu biçimi ise "iğdiş edilme" kaygısına bağlı öfkeyle ilintili olabilir. Bu oyun, çocukların kolaylıkla öğrendiği bir oyundur. Dış psikolojik kazanç (yükümlülükten kaçınma) çok belirgindir ve oyun çoğunlukla yakın ilişki tehlikesi ufukta belirdiği vakit hızlanır, zira "haklı" öfke, cinsel ilişkilerden uzak durmak için iyi bir mazeret oluşturur. Oyundaki varoluşsal tutum ise "Ben suçsuzum"dur.

NOT

California, Oakland'daki Alkolizm Tedavi ve Eğitim Merkezi'nden Doktor Rodney Nurse ile Bayan Frances Matson'a ve bu konuya özel ilgi duyan Doktor Kenneth Everts, Doktor R. J. Starrels, Doktor Robert Goulding ve diğerlerine "Alkolik" oyunuyla ilgili çalışmalara verdikleri sürekli destek ve bu tartışmaya yaptıkları katkı ve eleştiriler için teşekkürlerimi sunuyorum.

YEDİNCİ BÖLÜM

Evlilik Oyunları

Hemen hemen tüm oyunlar evlilik hayatının ve aile yaşamının yapı iskelesini oluşturabilir, ancak "Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden" gibi oyunlar daha gösterişli bir biçimde gelişir ve "Frijit Kadın" gibileri de, evlilik gibi bir sözleşmeye bağlı olan yakın ilişkilerin kesin hükümleri çerçevesinde daha uzun süreler hoşgörüyle karşılanır. Evlilik oyunları, doğal olarak, ayrı bir bölümde ele aldığımız cinselliğe dayalı oyunlardan sadece keyfi olarak ayrı tutulabilir. Tipik olarak en gelişmiş şekillerine evlilik ilişkileri içinde ulaşan bu oyunların arasında "Köşe", "Mahkeme Salonu", "Frijit Kadın", "Frijit Erkek", "Bezgin", "Senin Yüzünden", "Bak, Ne Çok Uğraştım" ve "Sevgilim" oyunlarını sayabiliriz.

1. KÖŞE

Tez: "Köşe" (köşeye sıkıştırma) oyunu, oyunların manipülatif özelliğini ve samimiyeti engelleyici işlevini diğerlerine göre çok daha net bir şekilde gösteren bir oyundur. Çelişkili olarak, bu oyun oyuncuların birbirlerinin oyununu oynamayı samimiyetsiz ve riyakar bir şekilde reddetmelerini de içermektedir.

1. Bayan White kocasına bir film izlemeye gitmelerini teklif eder. Bay White bu teklifi kabul eder.

2a. Bayan White "bilinçsizce" ağzından bir şey kaçırır. Konuşmanın akışı içinde, çok doğal bir tavırla evin boyanmaya ihtiyacı olduğunu söyler. Bu pahalı bir projedir, üstelik Bay White kısa bir süre önce, maddi durumlarının sıkışık olduğunu karısına söylemiş, en azından aybaşına kadar olağandışı masraflardan bahis açarak onu müşkül duruma düşürmemesini veya sinirlendirmemesini rica etmiştir. Bu, evin durumundan bahsetmek için kötü seçilmiş bir zamanlamadır, o yüzden White karısına kaba bir tavırla karşılık verir.

2b. Alternatif durum: White konuşmayı öylesine evin etrafında döndürüp dolaştırır ki, Bayan White'ın evin boyanmaya ihtiyacı olduğunu söyleme isteğini dizginlemesi mümkün olmaz. Bir önceki durumda olduğu gibi, bu durumda da White karısına kaba bir tavırla karşılık verir.

3. Bayan White alınır ve kocasına "galiba yine heyheylerin üzerinde, bu durumda seninle sinemaya gitmeyeceğim. En iyisi kendi başına git!" der. White da karısına "istediğin buysa, peki o zaman. Sinemaya yalnız başıma gideceğim" diye yanıt verir.

4. White sinemaya (veya oğlanlarla birlikte gezmeye) gider. Bayan White evde, örselenmiş duygularıyla baş başa kalır.

Bu oyunda muhtemelen iki "trük" (yutturmaca) vardır:

A. Bayan White, kocasının bu öfkesini ciddiye alması gerekmediğini eski deneyimlerinden gayet iyi bilmektedir. Onun asıl istediği, aileyi geçindirmek için onun ne kadar çok çalıştığını karısının takdir etmesidir; bunu yaptığı takdirde aralarında hiçbir sorun olmadan, mutlu ve mesut yaşayabileceklerdir. Ama Bayan White bu oyunu oynamayı reddetmiş ve kocasının bir düş kırıklığı yaşamasına neden olmuştur. White küskünlük ve hüsran içinde evden çıkar, Bayan White ise istismar edilmişlik duygusu içinde evde kalır ama içten içe kendini bir zafer kazanmış gibi hissetmektedir.

B. White da eski deneyimlerine dayanarak, karısının bu gücenikliğini ciddiye almaması gerektiğini çok iyi bilmektedir. Onun asıl istediği kulağına tatlı sözler söylenerek ikna edilmektir; böyle yapıldığı takdirde aralarında hiçbir sorun olmadan, mutlu mesut yaşayabileceklerdir. Ama White, dürüst davranmadığını bile bile bu oyunu oynamayı reddeder: Karısının tatlılıkla ikna edilmek istediğini bilmekte ama bunu bilmezden gelmektedir. Neşeli ve rahatlamış bir şekilde evden çıkar ama o da mağdur olduğunu düşünmektedir. Karısı ise düş kırıklığı ve küskünlüğüyle baş başa bırakılmıştır.

Nahif bir bakış açısıyla değerlendirdiğimizde, her iki durumda da kazanan kişinin tutumunda ayıplanacak bir şey olmadığı düşüncesine varabiliriz; ikisinin de tek yaptığı bir diğerinin söylediğini ciddiye almaktır. Bu, (B) şıkkında daha da belirgindir. Bay White, Bayan White'ın sinemaya gitme konusundaki itirazını yüzeysel olarak göründüğü şekliyle kabul etmiştir. Oysaki her ikisi de bunun bir aldatmaca olduğunu bilmektedir. Ama Bayan White bunu söylemekle köşeye sıkışmış olmaktadır.

Buradaki en belirgin kazanç dışsal psikolojik düzeydedir. Bu karıkoca film seyretmekten cinsel bir heyecan duymaktadır ve sinemadan döndükten sonra sevişmelerinin muhtemel olduğunu tahmin etmek için kahin olmaya gerek yoktur. Bu yüzden, yakın ilişkiden kaçınmak isteyen hangisiyse, (2a) veya (2b) hamlesini yaparak oyunu başlatan o olacaktır. Bu oyun, "Kargaşa" oyununun (bakınız Bölüm Dokuz) insanı özellikle

çileden çıkaran bir çeşitlemesidir. "Mağdur" durumdaki eş, doğal olarak, haklı olduğu bir güceniklik durumu içindeyken sevişmeyi istememe mazeretini güzelce kullanabilir ve diğer eş köşeye sıkıştığı için yardım dilenecek bir merci bulamaz.

Antitez: Bu oyunun antitezi Bayan White için oldukça basittir. Tüm yapması gereken fikrini değiştirmek, kocasının kolundan tutup, gülümsemek ve onunla birlikte sinemaya gitmektir (Çocuk ego durumundan Yetişkin ego durumuna geçiş). Bay White için ise durum biraz daha zordur, zira oyunun başında inisiyatif sinemaya gitmeyi reddeden karısındadır; ama eğer durumu iyi değerlendirecek olursa, gönlü alınarak yatıştırılan yaramaz bir Çocuk gibi veya daha da iyisi, bir Yetişkin gibi karısını kendisiyle birlikte sinemaya gitmek için ikna edebilir.

"Köşe" oyunu aile içinde çocuklarla ilgili olarak oynanan başka bir oyunda da farklı bir şekilde gelişir. Bu oyun, Bateson ve arkadaşları tarafından tanımlanan "çifte-açmaz"a benzer.[1] Bu oyunda köşeye sıkıştırılan kişi çocuktur, öyle ki onun yaptığı her şey kabahat olarak değerlendirilir. Bateson ekolüne göre, bu durum şizofreninin önemli bir etiolojik faktörü olabilir. Kullandığımız bilim dilinde, şizofreni çocuğun "Köşe" oyununa karşı oluşturduğu bir antitez olabilir. Oyun analizi yöntemiyle tedavi edilen yetişkin şizofrenlerle ilgili deneyimlerden anlaşılan da budur, yani aile içinde oynanan "Köşe" oyunu analiz edildiğinde, şizofren davranışların özellikle bu oyuna karşı çıkmak için geliştirildiği ortaya çıkarsa, uygun koşullarda hazırlanmış olmak kaydıyla bazı hastalarda kısmi veya total bir remisyon gerçekleşebilecektir.

"Köşe" oyununun günlük yaşamda tüm aile tarafından oynandığı şekli, "Ebeveyn" ego durumunu sergileyen ana-baba-

ların her duruma karışmaları neticesinde gelişir ve muhtemelen daha çok evdeki en küçük çocukların karakter gelişimini etkiler. Küçük kız veya küçük oğlanın ev işlerine daha çok yardım etmesi istenir, ama çocuk yardım etmek için elini hangi işe atsa, ebeveynlerinin tenkitiyle karşılaşır. Bu, tipik bir "yukarı tükürsen bıyık, aşağı tükürsen sakal" durumudur. Bu tür bir "çifte-açmaz"a "İkilemli Köşe Oyunu" adı verilir.

"Köşe" oyununun astımlı çocuklarda da bazen etiolojik bir faktör olduğu gözlemlenmiştir.

Küçük kız: "Anne, beni seviyor musun?"

Anne: "Sevgi nedir ki?"

Annenin verdiği bu yanıt çocuğu doğrudan alabilmeyi umduğu destekten yoksun bırakır. Çocuk annesiyle konuşmak istemektedir ama anne konuşmayı çocuğun anlayacak birikime sahip olmadığı bir konu olan felsefeye saptırmıştır. Çocuk nefes almada zorlanmaya başlar, anne rahatsızlık hisseder, astım iyice bastırır, anne özür diler ve "Astım Oyunu" rayına oturmuş olur. "Köşe" oyununun bu "Astım" tipinin daha geniş bir şekilde incelenmesi gerekmektedir.

"Köşe" oyununun, "Russell-White Tipi" adını verebileceğimiz zarif bir değişkeni de zaman zaman terapi grupları içinde oynanmaktadır.

Black: "Sessiz olduğumuz vakit kimse oyun oynamıyor ki…"

White: "Sessizlik de bir tür oyun olabilir."

Red: "Bugün kimse oyun oynamıyordu."

White: "Ama oyun oynamamak da bir tür oyun olabilir."

Bu oyunun terapötik antitezi de aynı şekilde, zariftir. Mantıksal paradokslara izin yoktur. White bu manevradan yoksun kalınca, altta yatan kaygıları hemen gün ışığına çıkar.

Bir yandan "Köşe", diğer yandan da "Yavan" oyunuyla yakın akraba olan bir başka oyun da "Kağıt Torbada Yemek" adlı evlilik oyunudur. İyi bir restoranda yemek yiyebilecek maddi gücü olan koca, yine de her gün kendisine birkaç sandviç yapar ve bunları bir kesekağıdına koyarak işe götürür. Böylece evdeki ekmek parçalarıyla yemek artıklarını değerlendirmekte ve karısının onun için biriktirdiği kağıtları kullanmaktadır. Bu durum ona ailenin parasal durumunu tamamen kontrol altında tutma olanağı sağlamaktadır, zira onun yaptığı bu fedakarlık karşısında karısının kendine vizon bir etol almayı düşünmesi bile imkansızdır. Koca bu davranışıyla, kendi başına öğle yemeğini yiyebilme ve yemek saatinde bazı işlerini bitirebilme olanağını bulmak gibi başka avantajlar da elde etmektedir. Bu oyun, tutumluluk, çalışkanlık ve dakiklik gibi erdemleri teşvik etmesi açısından, Benjamin Franklin'in onaylayacağı yapıcı türden bir oyundur.

2. MAHKEME SALONU

Tez: Bu oyun tanımsal açıdan en çarpıcı biçimlerini hukuk alanında gördüğümüz türden oyunların sınıfına dahildir ve "Tahta Bacak" (deliliği öne sürerek savunma yapma) ve "Borçlu" (hukuk davası açma) gibi oyunları içerir. *Kliniksel olarak* en çok evlilik danışmanlığı ve evlilikle ilgili psikoterapi gruplarında görülmektedir. Gerçekten de, bazı evlilik danışmanlığı ve evlilikle ilgili gruplarda sürekli olarak "Mahkeme Salonu" oyunu oynanmakta ve oyun hiç kesilmeden devam ettiği için hiçbir sorun çözümlenememektedir. Böyle durumlarda, danışmanın veya terapi uzmanının da, farkında olmadan yoğun bir şekilde oyunun içine girmiş oldukları açıkça belli olmaktadır.

"Mahkeme Salonu" oyundaki oyuncu sayısı önemli değildir ama bu oyun genellikle sırasıyla bir davacı, bir davalı ve bir de hakimi temsil eden bir erkek, karısı ve terapi uzmanı olmak üzere üç kişiyle oynanır. Bu oyun bir terapi grubunda veya radyoda veya televizyonda oynandığı takdirde, diğer izleyiciler jüri rolünü oynarlar. Koca sözü alarak "Size şimdi onun (karısının adını söyler) dün neler yaptığını anlatayım," diye şikayete başlar. "Filanca şeyi aldı ve..." vb. Bunun üzerine, kadın savunmaya geçer, "Gerçekte olay şu şekilde cereyan etti... ve ayrıca bu olaydan tam önce eşim... ve üstelik o sırada ikimiz de..." vb. der. Erkek nazik bir şekilde sözlerini bağlar. "Madalyonun iki yüzünü de görme fırsatınız olduğu için memnun oldum. Ben sadece sizin adil olmanızı istiyorum." Bu sırada danışman araya girer ve sağduyulu bir şekilde "Bana kalırsa, olayı bir de şu yönden..." vb. tarzında konuşur. Burada eğer bir izleyici grubu varsa, terapi uzmanı topu onlara atar ve "O vakit, bir de diğerlerinin ne söylediklerine bakalım," der. Veya eğer grup bu konuda deneyimli bir grup ise, terapi uzmanından herhangi bir tüyo almadan da jüri rolüne soyunabileceklerdir.

Antitez: Terapi uzmanı kocaya "Tamamen haklısınız!" der. Koca sakin bir şekilde veya zafer kazanmışçasına gevşerse, terapi uzmanı sorar: "Ben böyle söyleyince kendinizi nasıl hissettiniz?" Erkek yanıt verir: "İyi hissettim." O zaman terapi uzmanı şöyle der: "Aslında ben sizin haksız olduğunuzu düşünüyorum." Eğer koca dürüst bir kişiyse "Başından beri bunu biliyordum zaten," der. Eğer dürüst bir kişi değilse, bir oyun sürecine girildiğini açıkça gösteren bir tepki gösterir. O zaman, konunun daha derinlerine inmek mümkün olur. Bu durumun bir oyun olma özelliği, davacının açıkça zafer çığlıkları

atarken bile temelde haksız olduğuna inanıyor olması gerçeği üzerine dayalıdır.

Durumu açıklığa kavuşturmaya yetecek ölçüde klinik veriler toparlandıktan sonra, tüm antitez sanatının en zarif hamlelerinden birini oluşturan bir manevrayla oyunun devam etmesi engellenir. Terapi uzmanı grubun içinde üçüncü şahıs zamirinin kullanılmasını yasaklayan bir kural koyar. Böylece, grup üyeleri birbirlerine sadece doğrudan "sen" şeklinde hitap edebilecek ve kendileri için "ben" zamirini kullanabilecekler, ama örneğin "Sana ondan bahsedeyim" diyemeyeceklerdir. Bu noktada evli çiftin grup içinde oyun oynamayı tamamen bıraktıkları veya bir gelişme sayılabilen "Sevgilim" veya işe yaramayan "Dahası da Var" oyunlarına geçtikleri görülür. "Sevgilim" oyunu başka bir bölümde (s:151) anlatılmaktadır. "Dahası da Var" oyununda ise davacı rolündeki kişi birbiri ardı sıra suçlamalarda bulunur. Davalı kişi her suçlamada "Bunu açıklayabilirim," der. Davacı kişi yapılan açıklamalara kulak asmaz ama davalı kişi susar susmaz, yeniden "dahası da var" diyerek bir sonraki suçlamasına geçer. Davalı yine kendini savunmak için bir şeyler söyler. Bu, tam anlamıyla tipik bir Ebeveyn-Çocuk atışmasıdır.

"Dahası da Var" oyunu en yoğun biçimiyle daha çok paranoyak davalılar tarafından oynanır. Her söyleneni sözcük anlamıyla değerlendirdikleri için, bu kişilerin kendilerini mizahi veya mecazi terimlerle ifade eden suçlayıcıları bunaltmaları özellikle de kolaydır. Genel olarak, "Dahası da Var" oyununda kaçınılması gereken en belirgin tuzaklar mecazi ifadelerdir.

Günlük yaşamdaki şekliyle "Mahkeme Salonu" oyunu iki kardeş ile bir ebeveyn arasında oynanan üç kişilik bir oyundur. "Anne, bak benim şekerimi aldı." "Evet, ama o da benim

bebeğimi aldı ve daha önce de bana vurdu. Hem biz şekerlerimizi paylaşmaya karar vermiştik."

ANALİZ

Tez: Benim haklı olduğumu söylemeleri gerekir.

Antitez: Güvence.

Roller: *Davacı*, Davalı, Hakim (ve/veya Jüri)

Dinamikler: Kardeşler arası rekabet.

Örnekler: (1) Çocuklar kavga eder, ebeveynlerden biri araya girer. (2) Evli çift "yardım" ister.

Toplumsal paradigma: Yetişkin-Yetişkin.

Yetişkin: "Bana bunları, bunları yaptı."

Yetişkin: "Gerçekler tam da şöyle."

Psikolojik Paradigma: Çocuk-Ebeveyn.

Çocuk: "*Bana* haklı olduğumu söyle."

Ebeveyn: "Bu haklı." Veya "İkiniz de haklısınız."

Hamleler: (1) Şikayet sunulur – Savunma sunulur. (2) Davacı karşı tarafın haksız olduğunu gösteren kanıtlar sunar, taviz verir veya bir iyi niyet jestinde bulunur. (3) Hakimin kararı veya jüriye verdiği talimatlar. (4) Nihai karar açıklanır.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – suçun projeksiyonu. (2) Dışsal Psikolojik – suçtan arınma. (3) İçsel Sosyal – "Sevgilim", "Dahası da Var", "Kargaşa" ve diğer oyunların oynanması. (4) Dışsal Sosyal – "Mahkeme Salonu". (5) Biyolojik – hakimden veya jüriden gelen sıvazlama. (6) Varoluşsal – depresif tavır içine girilmesi, hep ben haksızım zaten.

3. FRİJİT KADIN

Tez: Bu hemen hemen her zaman bir evlilik oyunudur, zira resmi olmayan bir ilişkinin bu oyun için gerekli olan imkanları ve ayrıcalıkları evlilikteki kadar yeterli bir zaman süreci içinde sunabilmesi düşünülemez veya böyle bir ilişkinin bunlara rağmen sürdürülmesi mümkün değildir.

Erkek karısına kur yaparak yakınlaşmaya çalışır ama geri çevrilir. Birkaç denemeden sonra, kadın bütün erkeklerin hayvan olduğunu, kocasının da aslında onu sevmediğini ve ilgilendiği şeyin onun kişiliği değil seks olduğunu söyler. Erkek bir süre kendini tutar, sonra bir daha dener ve yine geri çevrilir. Sonunda artık denemekten vazgeçer ve daha fazla kur yapmaktan kaçınır. Haftalar veya aylar geçer, kadın giderek daha özensiz olmaya başlar, unutkanlık belirtileri gösterir. Yatak odasının içinde yarı çıplak dolaşır veya banyo aldığı vakit temiz havlusunu yanına almayı unutur. Kocası havluyu ona götürmek zorunda kalır. Oyunun daha zorlu şeklini oynadığı veya çok içki içtiği vakit, kadın gittikleri partilerde başka erkeklerle flört eder. Adam sonunda bu provokasyonlara bir tepki olarak karısına yeniden yaklaşmaya çalışır. Bir kere daha geri çevrilir ve bu kez sadece her ikisinin yakın zamanlardaki davranışları değil, başka çiftler, birbirlerinin anne ve babaları, maddi durumları ve yaşadıkları başarısızlıkların dile getirildiği "Kargaşa" adlı oyun devreye girer ve oyun bir kapının gürültüyle çarpılmasıyla sona erer.

Erkek artık bu işe bir son vermek gerektiğini düşünür ve bundan böyle cinsel yönü olmayan bir yaşam tarzı benimsemelerinin gerektiğine karar verir. Aylar geçer. Adam karısının gözlerinin önünde gecelikle dolaşmasını görmezden gelir ve

unutulan havlu manevralarını yutmaz. Kadın giderek daha kışkırtıcı bir şekilde teklifsiz ve unutkan olmaya başlar, ama erkek kendini tutar ve bir girişimde bulunmaz. Nihayet bir akşam kadın ona yaklaşır ve öper. Erkek ilk başta, vermiş olduğu karara sadık kalarak bir tepki vermez, ama uzun süreli cinsel açlığının etkisiyle az sonra doğa kanunları devreye girer ve kendinden emin olarak karısına yaklaşır. İlk çekingen yaklaşımları reddedilmeyince cesaret alır ve giderek daha cesur girişimlerde bulunur. Ama en kritik anda, kadın kendini geriye atar ve "Gördün mü, ben dememiş miydim? Bütün erkekler hayvandır, benim tek istediğim biraz şefkat görmekti, ama senin tek ilgilendiğin şey seks!" Ondan sonra devreye giren "Kargaşa" oyununda, yakın zamanlardaki davranışları ve birbirlerinin anne babalarıyla ilgili bölümleri atlayarak doğrudan maddi durumlarına girerler.

Bu arada şunu da dikkate almak gerekir ki, bütün itirazlarına rağmen erkek en az karısı kadar cinsel yakınlıktan korkmaktadır ve kendine dengesiz cinsel gücünün zorlanma riskini asgari düzeyde tutacak bir eş seçmiştir. Şimdi bu durumda suçu rahatlıkla karısının üzerine atabilecektir.

Günlük yaşamdaki şekliyle bu oyun genellikle çeşitli yaş gruplarından evli olmayan kadınlar tarafından oynanır ve onlara yaygın olan bir argo tanımlama kazandırmış olur. Bu kadınların elinde oyun bir kızgınlık veya "İğfal Edildim" oyununa dönüşür.

Antitez: Bu tehlikeli bir oyundur ve muhtemel antitezler de aynı şekilde tehlikelidir. Erkeğin böyle bir durumda bir metres edinmesi bir kumardır. Böylesine bir uyarıcı rekabet ortamı karşısında, kadın bir yerde bu oyunu oynamayı bırakıp normal bir evlilik hayatına geçmeyi deneyebilir, ama belki de çok

geç kalmış olacaktır. Öte yandan, bir avukatın da yardımıyla kocasının bu ilişkisini ona karşı oynayacağı "Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif" oyununda bir cephane olarak kullanabilir. Erkeğin psikoterapi gördüğü, kadının ise görmediği durumlarda bu hamlenin de nasıl sonuçlanacağını kestirmek mümkün değildir. Koca güçlendikçe kadının oyunu çökebilir ve çift daha sağlıklı bir düzen içine girebilir; ama kadın zorlu bir oyuncu ise, erkeğin bir gelişme göstermesi boşanmayla sonuçlanabilir. En iyi çözüm, eğer mümkün olabiliyorsa, çiftin oyunun sağladığı avantajların ve cinsel konuda yaşanan patolojik durumun kökenlerinin tüm çıplağıyla açığı çıkarıldığı, evlilikle ilgili bir etkileşim grubuna katılmalarıdır. Böyle bir hazırlık aşaması, her ikisinin de yoğun bir bireysel psikoterapiye girmeye ilgi duymalarını sağlayabilir. Bu da psikolojik açıdan yeniden evlenmeyle sonuçlanabilir. Bu sonuca varılamazsa bile, en azından tarafların her biri durumu yeniden düzenlemeyle ilgili olarak başka koşullarda mümkün olmayan bir girişimde bulunmuş olurlar.

Bu oyunun *günlük* oynandığı biçimin en akla yatkın antitezi, yeni bir sosyal arkadaş bulmaktır. Daha kaba veya haşin antitezler ise doğru yoldan saptırıcı ve hatta kişiyi suça teşvik eden yaklaşımlardır.

Akraba oyunlar: Bu oyunun tersi olan "Frijit Erkek" oyununa daha ender rastlanır ama ayrıntılardaki ufak tefek farklılıklara rağmen bu oyunun genel gidişatı da aynıdır. Nihai sonuç ilgili tarafların senaryolarına bağlıdır.

"Frijit Kadın" oyunundaki en önemli nokta, "Kargaşa" oyununun oluşturduğu bitiş bölümüdür. Bu bölüme gelindiğinde cinsel yakınlık artık söz konusu olamaz, zira iki taraf da "Kargaşa"dan sapıkça bir cinsel tatmin duydukları için bir-

birleri tarafından cinsel açıdan uyarılmaya ihtiyaç hissetmezler. O yüzden "Frijit Kadın" oyununun antitezinin en önemli öğesi, "Kargaşa" oyununu oynamayı reddetmek olmalıdır. Bu, kadını daha uyumlu olmaya sevk edecek ölçüde cinsel açıdan tatminsiz bir duruma sokar. "Kargaşa" oyunu, "Frijit Kadın" oyununu "Döv Beni Baba" oyunundan farklı kılar, çünkü "Kargaşa" ikincisinde bir ön sevişmedir; "Frijit Kadın"da ise cinsel eylemin yerini alır. Bu yüzden "Döv Beni Baba"da, "Kargaşa" cinsel eylemin bir koşulu, heyecanını arttıran bir tür fetiş gibidir, ama "Frijit Kadın'da "Kargaşa" oyunu bir kez oynandı mı, epizot bitmiştir.

"Frijit Kadın" oyununun bir benzeri Charles Dickens'in *Büyük Umutlar* romanındaki kılı kırk yaran küçük kız tarafından oynanmıştır. Bu kız kolalı giysileriyle ortaya çıkar ve küçük oğlandan bir çamur pastası yapmasını ister. Sonra da onun kirli ellerine ve kıyafetine bakarak, kendisinin ne kadar temiz olduğundan dem vurur.

ANALİZ

Tez: Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif.

Amaç: Kendini haklı çıkarma.

Roller: Usturuplu Kadın, Düşüncesiz Koca.

Dinamikler: Penis kıskançlığı.

Örnekler: (1) Çamur pastası için teşekkür ederim, seni gidi küçük pislik. (2) Kışkırtıcı, frijit eş (kadın).

Toplumsal Paradigma: Ebeveyn-Çocuk.

Ebeveyn: "Bana bir çamur pastası yapman (beni öpmen) için sana izin veriyorum."

Çocuk: "Bunu yapmayı çok isterim."

Psikolojik Paradigma: Çocuk-Ebeveyn.
Çocuk: "Beni baştan çıkarabilecek misin, bir görelim."
Ebeveyn: "Denerim, eğer beni durdurmaya kalkışırsan."
Çocuk: "Gördün mü, bunu ilk başlatan sensin."

Hamleler: (1) Baştan çıkarma-Yanıt. (2) Reddedilme-Boyun Eğme. (3) Kışkırtma-Yanıt. (4) Reddetme-Kargaşa.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – sadistçe fantezilerden kaynaklanan suçluluk duygusundan arınma. (2) Dışsal Psikolojik – korku veren teşhircilik ve duhul (girme) eyleminden kaçınma. (3) İçsel sosyal – "Kargaşa". (4) Dışsal sosyal – Bu pis küçük oğlanlara (kocalara) ne yapmalı? (5) Biyolojik – cinselliğe dayalı yasaklanmış oyun ve karşılıklı kavgacı davranışlar. (6) Varoluşsal – Ben tertemizim.

4. BEZGİN

Tez: Bu oyun bezgin ev kadınları tarafından oynanan bir oyundur. Bunlar on veya on iki farklı işte yeterli ve başarılı olması beklenen kadınlardır. Başka bir deyişle, bu kadınların on veya on iki rolü başarıyla oynamaları gerekir. Zaman zaman, yaptıkları işlerin veya oynadıkları rollerin metres, anne, hemşire, hizmetçi, vb. gibi yarı-alaycı bir listesi gazetelerin Pazar eklerinde çıkar. Bunlar genellikle birbiriyle çakıştığı ve yorucu olduğu için, zaman içinde simgesel olarak "Ev Kadınının Dizleri" şeklindeki bir tanımlama ortaya çıkmıştır; zira yer fırçalamak, bir ağırlık kaldırmak, araba sürmek ve benzeri işlerde hep bu organ kullanılır. Bütün bu işlerin semptomları kısa ve öz olarak şöyle özetlenebilir: "Yorgunum."

Böyle bir ev kadını kendi hızını kendi belirliyor ve kocası ile çocuklarına duyduğu sevgiden yeterli ölçüde tatmin olu-

yorsa, hayatının yirmi beş yılını hizmet vererek geçirmekle kalmayacak, bundan keyif de alacaktır. Öyle ki, en küçük çocuğunu da üniversiteye yolladıktan sonra yalnızlık acısı bile çekecektir. Ama eğer, bir yandan içindeki Ebeveyn tarafından güdüleniyor ve onu eleştirsin diye seçtiği bir kocaya sürekli hesap verme durumunda kalıyor, bir yandan da ailesini sevmek onu tatmin etmiyorsa, bu kadın giderek artan bir şekilde mutsuz olacaktır. Önceleri kendisini "Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden" ve "Leke" gibi oyunların (herhangi bir ev kadını işler sarpa sardığı vakit gerçekten de bu oyunlara başvurabilir) getirdiği avantajlarla teselli bulacak, ama kısa bir süre sonra bunların da işe yaramadığı görülecektir. Ondan sonra, kadının kendine daha farklı bir yol bulması gerekecektir ve bu oyunun adı "Bezgin"dir.

Bu oyunun tezi basittir. Kadın önüne çıkan her şeyi kabul eder ve hatta daha da fazlasını ister. Kocasının eleştirilerini onaylar ve çocuklarının tüm taleplerini karşılar. Bir yemek daveti vermeleri gerektiği vakit, mükemmel şekilde sohbet edebilmesi, evini ve hizmetkarları malikanenin hanımı rolünde çekip çevirmesi ve bir iç mimar, yemek tedarik edici, şık ve güzel kadın, bakire kraliçe ve diplomat rollerini de yüklenmesi gerektiğini düşünür. Davet sabahı durup dururken bir kek yapmaya girişir ve çocukları dişçiye götürmeyi teklif eder. Eğer kendini yorgun hissederse, gününü daha da yorucu bir hale getirmeye çalışır. Sonra, akşamüstü anlaşılabilir nedenlerden dolayı yığılır kalır ve hiçbir şey yapamaz hale gelir. Ne kocasını, ne çocuklarını ve ne de konuklarını mutlu edebilir. Öte yandan, kendi kendini eleştirmesi mutsuzluğunu daha da arttırır. Bu birkaç kez tekrarlayınca, evliliği tehlikeye girer, çocukların zihni karışır, kilo kaybetmeye başlar, karmakarı-

şık saçlarla, asık bir yüzle yırtık pırtık ayakkabılarla dolaşır. Sonra kendini bir psikiyatristin ofisinde bulur, hastaneye yatırılmaya hazırdır.

Antitez: Mantıklı antitez basittir: Bayan White bütün bu rolleri hafta içinde yüklenebilmeli ama aynı anda ikisini veya daha fazlasını üstlenmeyi kabul etmemelidir. Örneğin bir kokteyl partisi verdiğinde, ya yiyecek tedarikçisi veya eğitici anne olacak, ama her ikisini birden olmayacaktır. Özellikle de, Ev Kadınının Dizleri sendromundan yakınıyorsa, kendisini bu şekilde sınırlaması mümkündür.

Ancak, Bayan White eğer "Bezgin" oyununu gerçek anlamda oynuyorsa, bu ilkeye uymakta çok zorlanacaktır. Bu tür bir kadının kocası özenle seçilmiştir; bu kişi annesi kadar yeterli olmadığını düşündüğü vakit karısını eleştirebilen, normal koşullar altında aklı başında bir erkektir. Bayan White aslında erkeğin Ebeveyn ego durumunda yer etmiş olan bir anne fantezisiyle (kurgusuyla) evlenmiştir ve bu fantezi kendi annesi ve anneannesinin oluşturduğu düş ile de uyum içindedir. Uygun bir hayat arkadaşı bulduğu için içindeki Çocuk artık ruhsal dengesini sağlayabilmek için gerekli olan 'yılgın' rolünü üstlenebilecek ve bu rolü de kolay kolay elinden bırakmayacaktır. Kocanın mesleki sorumlulukları ne kadar çok ise, ilişkilerinin sağlıksız yönlerini korumak için Yetişkin ego durumlarına ilişkin nedenler bulmaları her ikisi için de daha kolay olur.

İçinde bulundukları durum dayanılmaz bir hal aldığında, genellikle mutsuz çocuklarıyla ilgili olarak okuldan gelen resmi bir ikaz sonucunda, bir psikiyatrist devreye girer ve üç kişilik bir oyun oynanmaya başlanır. Koca, psikiyatristin kadın üzerinde kontrol edici bir işlevde bulunmasını ister, kadın ise

onu kocasına karşı kendi müttefiki olarak görmek ister. Bundan sonraki gelişmeler psikiyatristin becerisine ve uyanıklığına bağlıdır. Genellikle, kadının depresyonunun hafifletilmesiyle ilgili olan birinci aşama sorunsuz geçer. Sonuç üzerinde belirleyici rol oynayan aşama, kadının "Bezgin" oyunundan vazgeçip, "Psikiyatrist" oyununu oynamaya başladığı ikinci aşamadır. Bu aşamada, karı kocanın arasında giderek artan bir zıtlaşma oluşur. Bazen bu zıtlaşma çok belirgin değildir ama sonuçta, beklenildiği üzere ve aniden patlak verir. Oyun analizini gerçek anlamda yürütebilmek, ancak bu aşamada düzlüğe çıkmakla mümkün olur.

Burada gerçek suçlunun kadının Ebeveyn ego durumunun, annesinin veya anneannesinin olduğunu hatırda tutmak gerekir; koca, bir ölçüde bu oyundaki rolünü oynamak için seçilmiş önemsiz bir kimsedir. Terapi uzmanı sadece kadının Ebeveyn ego durumuyla ve amacına ulaşmak için rolünü en iyi şekilde oynayan kocayla değil, kadının boyun eğmesini teşvik eden sosyal çevreyle de mücadele etmek zorundadır. Ev kadınlarının oynaması gereken roller hakkında çıkan bir makaleden bir hafta sonra, Pazar gazetelerinden birinde "*Ben Ne Ölçüde Başarılıyım?*" başlıklı on soruluk bir test çıkmıştır. Testin amacı ev kadınlarının oynadıkları Eş, Anne, Ev kadını, Bütçe Düzenleyicisi gibi rollerde ne ölçüde başarılı olduklarının saptanmasıdır. "Bezgin" rolünü oynayan bir kadın için, bu test çocuk oyuncaklarının içinden çıkan oyun kurallarının belirtildiği kullanma kılavuzundan farksızdır. "Bezgin"in evrimini hızlandırabilir ve eğer kontrol altına alınamazsa "Devlet Hastanesi"nde (En son istediğim şey, bir devlet hastanesine gönderilmektir) sona erer.

Böyle çiftlerle uğraşırken karşılaşılan en önemli güçlük,

kocanın tedaviye "Bak, Ne Çok Uğraştım" oyununu oynamanın ötesinde herhangi bir kişisel katkıda bulunmaktan kaçınmasıdır, çünkü o da genellikle belli ettiğinden daha fazla huzursuzdur. Doğrudan katkıda bulunmak yerine, terapi uzmanına dolaylı yoldan mesajlar gönderir. Yani, karısının uzmana ileteceğinden kuşku duymadığı öfke patlamaları yaşar. "Bezgin" oyunu böylece, Üçüncü Düzey bir 'hayat-memat-boşanma' mücadelesine kolaylıkla dönüşebilir. Psikiyatrist konunun 'hayat' bölümünde hemen hemen tek başına kalır. Ona bir tek hastanın Yetişkin ego durumu yardımcı olur ama bu ego durumu hastanın Ebeveyn ve Çocuk ego durumlarıyla ittifak halinde olan kocanın her üç ego durumu için ölümcül olabilecek bir mücadele içinde sıkışıp kalmıştır. Bu, ikiye karşı beş ego durumunun giriştiği ve en profesyonel ve deneyimli terapi uzmanının bile becerilerini sınayan dramatik bir savaştır. Eğer o da yılarsa, kolaya kaçıp hastasına boşanma mahkemesine giden yolu gösterir. Bu, "Ben teslim oluyorum – Hadi, siz ikiniz bir kapışın bakalım" anlamına gelir.

5. SEN OLMASAYDIN / SENİN YÜZÜNDEN

Tez: Bu oyunun ayrıntılı analizi, Beşinci Bölüm'de verilmiştir. "Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden" oyunu tarihsel olarak "Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama..." oyunundan sonra keşfedilen ikinci ve o ana kadar sadece ilginç bir fenomen olarak kabul edilmiş olan bir oyundur. Bu oyunun keşfedilmesiyle birlikte, gizil transaksiyonlara dayalı sürüyle sosyal eylem olması gerektiği açıkça ortaya çıkmıştır. Bu da, bu tür olgularla ilgili daha etkin araştırmaların yapılmasına ve sonuç olarak bu oyunlar dizisinin ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Kısaca anlatmak gerekirse, bu oyunu oynayan kadın dominant bir erkekle evlenmiştir. Bu erkek onun aktivitelerini kısıtlamakta ve böylelikle ona korku veren durumlara girmesini engellemektedir. Bu durum basit bir işlem olmuş olsaydı, hizmetleri karşılığında kadının kocasına şükranlarını bildirmesi gerekirdi. Ama bu oyunda kadının tepkisi tamamen farklı bir yönde gelişir: Kadın kocasının kısıtlamalarından şikayet ederek, içinde bulunduğu koşulları kendine yontmak için kullanır. Koca sonunda rahatsız olur ve ona istediği tüm olanakları tanır. Bu oyunun sağladığı içsel sosyal avantaj budur. Dışsal sosyal avantaj ise kadının yakın arkadaşlarıyla vakit geçirme kabilinden oynadığı ve bu oyunun bir türevi olan "O Olmasaydı/Onun Yüzünden" oyunudur.

6. BAK, NE ÇOK UĞRAŞTIM

Tez: Bilinen *klinik* şekliyle bu oyun, evli bir çift ile psikiyatristin birlikte oynadıkları üç kişilik bir oyundur. Koca, öyle olmadığına dair sürekli olarak yüksek sesle itiraz etmesine rağmen (genellikle) boşanmanın peşindedir, karısı ise evliliği devam ettirme konusunda eşinden daha samimidir. Koca itiraz ediyormuş gibi görünerek ve karısına işbirliğinde bulunmayı güya istediğini göstermek için psikiyatriste gelir; genellikle "Psikiyatri" veya "Mahkeme Salonu" gibi basit oyunları oynar. Ama zaman içinde, terapi uzmanına karşı giderek artan bir şekilde küskün bir sahte-baş eğme tutumu veya saldırgan- münakaşacı bir tavır içine girer. Evde ise, önceleri daha "anlayışlı" ve kendine hakim bir görüntü verir ama en sonunda her zamankinden daha kötü

davranmaya başlar. Terapi uzmanının becerisine bağlı olarak bir, beş veya on ziyaretten sonra, seanslara gelmeyi reddeder ve ava veya balık tutmaya gider. Karısı bu durumda boşanma davası açmaktan başka çare bulamaz. Koca böylece suçlanmaktan kurtulur, çünkü boşanma inisiyatifini alan karısıdır, kendisi ise terapiye gitmek suretiyle iyi niyetini göstermiştir. Herhangi bir avukata, yargıca, arkadaşına veya akrabasına "Bak, Ne Çok Uğraştım!" diyebilecek durumdadır.

Antitez: Çift terapi uzmanına birlikte gider. Eğer bunlardan biri – diyelim ki koca – bu oyunu oynuyorsa, diğeri tek başına terapiye alınır. Koca ise terapiye henüz hazır olmadığı gibi haklı bir gerekçeyle kendi haline bırakılır. Koca, yine de boşanma amacına erişebilir ama bu kez gerçekten de elinden geleni yapmış olduğu pozisyonunu yitirmiştir. Eğer gerekirse, boşanma işlemini kadın başlatabilir ama gerçekten çaba gösteren o olduğu için, pozisyonunu geliştiren de o olmuştur. En olumlu ve ümit edilen sonuç, oyunu bozulan kocanın kendini çaresiz hissedip, gerçek bir motivasyonla, başka bir yerde tedavi olmak için girişimde bulunmasıdır.

G*ünlük* yaşamdaki şekliyle, bu oyun çocuk ile ebeveynlerinden biri arasında oynanan iki kişilik bir oyundur. "Yardıma muhtacım" veya "Suçsuzum" gibi iki farklı şekilde oynanır. Çocuk gayret eder ama yüzüne gözüne bulaştırır veya başarısız olur. "Yardıma muhtacım" oyununu oynuyorsa, ebeveyninin o işi onun için yapmasını bekliyor demektir. "Suçsuzum"u oynuyorsa, ebeveynin onu cezalandırmak için geçerli bir neden bulamayacaktır. Oyunun öğelerini ortaya çıkaran da bu durumdur. Ebeveynlerin iki şeyi araştırıp bulması gerekir: Bu oyunu çocuğa hangisi öğretmiştir; ve oyunu sürdürmesi için her biri çocuğa nasıl bir katkıda bulunmaktadır.

Bu oyunun bir değişkeni, ilginç olmakla birlikte zaman zaman tekinsiz bir hal alan ve genellikle ikinci ya da üçüncü düzeyde zorlu olan "Bak, Ne Çok Uğraştım" oyunudur. Bu oyunu, gastrik ülseri olan çalışkan adam örneğiyle daha iyi anlatabiliriz. Kötüye giden fiziksel yetersizlikleri olan ve bu durumlarıyla baş etmek için ellerinden geleni yapan pek çok insan vardır. Bu kişiler gayet haklı olarak ailelerinin yardımına başvurabilirler. Ancak, sağlık durumlarını gizil amaçları doğrultusunda kullananlar da vardır.

Birinci-Düzey: Bir adam karısına ve arkadaşlarına ülseri olduğunu söyler. Onlara ayrıca durumuna rağmen çalışmaya devam edeceğini de bildirir. Bu tutumu onların hayranlığını kazanır. Acı veren, nahoş bir durumda olan bir kişinin belki de çektiklerinin küçük de olsa bir karşılığını biraz hava atarak almaya hakkı vardır. "Tahta Bacak" oyununu oynamadığı için takdir edilmeli ve sorumluluklarını yüklenmeye devam ettiği için ödüllenmelidir. O yüzden, onun "Bak, Ne Çok Uğraştım" oyununa verilecek en nazik yanıt "Evet, hepimiz senin metanetini ve dürüstlüğünü takdir ediyoruz" şeklinde olur.

İkinci-Düzey: Bir adam ülser olduğunu öğrenir ama bunu karısından ve arkadaşlarından saklar. Her zamankinden fazla çalışmaya ve kaygı duymaya devam eder ve sonunda bir gün işinin başındayken yığılır kalır. Haberi alan karısı derhal mesajı alır: "Bak, Ne Çok Uğraştım." Karısının şimdi onu hiç olmadığı kadar takdir etmesi ve geçmişte ona söylediği ve yaptığı tüm kötü şeyler için üzüntü duyması gerekmektedir. Kocasının daha önce onu kazanmak için denediği tüm yöntemler sonuçsuz kalmıştır ama şimdi, bu durumda onu sevmek zorundadır. Ne var ki, kadının bu aşamada kocasına gösterdiği şefkat ve ilgi, sevgiden çok suçluluk duygusundan kaynak-

lanmaktadır. Kadın kocasının ona karşı haksız bir baskı gücü uyguladığını ve hastalığını söylemeyerek onu istismar ettiğini düşünerek için için ondan nefret edecek ve elmas bir bileziğin delik bir mideden daha dürüst bir kur yapma aracı olduğunu düşünecektir. En azından, bu mücevheri kocasının yüzüne fırlatma şansı vardır ama ülserli bir adamı terbiye ölçüleri dahilinde yüz üstü bırakması mümkün değildir. Aniden böyle ciddi bir hastalıkla karşı karşıya gelen kadın kendini kapana sıkışmış gibi hisseder.

Hasta kişi bu oyunu genellikle ilerleme eğilimi olan bir hastalığı olduğunu öğrenmesinden hemen sonra oynamaya başlar. Bu oyunu oynamaya niyetliyse, tüm planlarını muhtemelen o anda tasarlar. Bu durum, özenli bir psikiyatrik incelemeyle ortaya çıkarılabilir. Ortaya çıkarılan şey, hastanın elinde böyle bir silah olduğunu öğrenen kötü niyetli Çocuk ego durumudur. Bu ego durumu hastalık nedeniyle karşılaşılabilecek olan pratik sorunlardan endişe duyan Yetişkin egosu tarafından maskelenmiştir ve örtülü durumda beklemektedir.

Üçüncü-Düzey: Oyunun, bütün bunlardan daha kötü niyetli ve haince oynanma şekli, ciddi bir hastalık geçiren kişinin durumuyla ilgili olarak hiç açık vermeden aniden intihar etmesidir. Adamın ülseri kansere dönüşmüştür ve ciddi bir durumla karşı karşıya olduğu konusunda hiçbir bilgisi olmayan kadın günün birinde banyoya girer ve kocasını ölü bulur. Adam bıraktığı notta açıkça "Bak, Ne Çok Uğraştım" demektedir. Öte yandan, böyle bir durum bir kadının başına iki kez gelmişse, bu kadının oturup kendisinin ne gibi bir oyun oynadığını bulması gerekir.

ANALİZ

Tez: Beni itip kakamazlar.

Amaç: Kendini haklı çıkarma.

Roller: *Pes etmeyen kişi*, Yargılayıcı, Yetkili kişi

Dinamikler: Anal edilgenlik/pasiflik

Örnekler: (1) Çocuk terbiyesi (2) Boşanmayı kollayan eş

Sosyal paradigma: Yetişkin-Yetişkin

Yetişkin: (Adam olmanın) (bir psikiyatriste gitmenin) zamanı geldi

Yetişkin: "Tamam, denerim."

Psikolojik Paradigma: Ebeveyn-Çocuk

Ebeveyn: "(Seni adam edene) (sen psikiyatriste gidene) kadar uğraşacağım."

Çocuk: "Gördün mü, bak. İşe yaramıyor."

Hamleler: (1) Öneri-Direnme. (2) Baskı-Boyun Eğme. (3) Onay-Başarısızlık.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – saldırganlıktan dolayı suçluluk duygusu duymaktan kurtulma. (2) Dışsal Psikolojik – evle ilgili sorumluluklardan kurtulma. (3) İçsel Sosyal – Bak, ne çok uğraştım. (4) Dışsal Sosyal – aynı. (5) Biyolojik – karşılıklı dövüşken davranışlar. (6) Varoluşsal – Yardıma muhtacım (suçsuzum).

7. SEVGİLİM

Tez: Bu oyunun en gelişmiş hali, tarafların kendilerini savunma konumunda hissettikleri evlilik grup terapilerinin ilk aşamalarında görülür ama sosyal hayatta da gözlendiği olmaktadır. White bir hikaye anlatırken üstü kapalı bir şekilde Bayan

White'ı ilgilendiren aşağılayıcı bir ifade kullanır ve hikayeyi "Öyle değil mi, sevgilim?" diyerek bitirir. Bayan White görünüşte Yetişkin egosunun devreye girmesiyle, iki nedenden ötürü bu soruya olumlu yanıt verme durumundadır: (a) kocasının anlattığı hikaye özü itibarıyla genel olarak doğrudur ve önemsiz gibi görünen (ama aslında transaksiyonun en can alıcı noktasını oluşturan) bir ayrıntıya karşı çıkması kılı kırk yardığı gibi bir izlenim bırakacaktır. (b) herkesin içinde ona "sevgilim" diye hitap eden bir adamla mutabık değilmiş gibi görünmek, onu aksi ve nobran bir kadın olarak gösterecektir. Aslında, kocasına hak veriyor olmasının nedeni, kadının depresif bir pozisyon almış olmasıdır. Bu adamı eş olarak seçmesinin tek nedeni onun kendisi için şu hizmeti göreceğinden emin olmasıdır: Kocası, onun eksikliklerini ortaya dökecek ve bunları kendisinin açığa vurma utancından onu kurtaracaktır. Ebeveynleri de küçükken onu aynen bu şekilde rahatlatmışlardır.

Bu oyun, "Mahkeme Salonu" oyununun yanı sıra evlilik grup terapilerinde en çok oynanan oyunlardan biridir. Durum ne kadar gerginleşir ve oyunun patlak verme olasılığı ne kadar yakın olursa, altta yatan küskünlük iyice belirgin bir şekilde ortaya çıkana kadar, "sevgilim" sözcüğü o kadar acı bir şekilde telaffuz edilir. Özenli bir inceleme bu oyunun "Kurnaz Beceriksiz" oyunuyla akraba olduğunu ortaya koyar, çünkü buradaki en önemli hamle, Bayan White'ın kocasının gücenikliğini görmezden gelmek için çaba göstermesi ve onu üstü örtülü bir şekilde affetmesidir. O yüzden, "Sevgili"nin antitezi olan bir oyun, "Kurnaz Beceriksiz"nin antitezi olan bir oyun gibi oynanır: Yani "benimle ilgili aşağılayıcı hikayeler anlatabilirsin ama lütfen bana 'sevgilim' deme." Bu antitez

de "Kurnaz Beceriksiz"ye antitez olarak oynanan oyunla aynı tehlikeleri getirir. Daha sofistike ve daha az tehlikeli olan antitez oyunu "Evet, *tatlım*!" diye yanıt vermektir.

Bu oyunun bir başka şeklinde kadın kocasına hak vermek yerine, kocasıyla ilgili aynı "sevgilim" tarzında bir hikayeyle yanıt verir. Böyle bir tavır "Tencere dibim kara, seninki benden kara, canım," anlamına gelir.

Bazen bu sevgi sözcükleri kullanılmaz ama dikkatli bir dinleyici bu sözcükler telaffuz edilmese de onları duyar. Bu, Sessiz Tip bir "Sevgilim" oyunudur.

SEKİZİNCİ BÖLÜM

Parti Oyunları

Partiler oyalanmak, yani vakit geçirmek içindir, (bir grup toplantısı resmen başlamadan önceki zaman dilimi de dahil olmak üzere) sadece oyalanmak için gidilen partiler de vardır, ama tanışıklıklar olgunlaştıkça, oyunlar da kendilerini göstermeye başlarlar. 'Kurnaz Beceriksiz' ile 'Kurban', 'Benden Büyüğü Yok' ile 'Zavallı Yaşlı Ben' birbirlerini tanırlar; tanıdık olmakla birlikte o ana kadar göz ardı edilen tüm seleksiyon süreçleri başlar. Bu bölümde olağan toplumsal ortamlarda tipik olarak oynanan dört oyun üzerinde duracağız: "Ah Ne Kötü, Değil mi?", "Kusurcu", "Kurnaz Beceriksiz", ve "Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama…"

1. AH NE KÖTÜ, DEĞİL Mİ?

Tez: Bu oyun dört önemli şekilde oynanır. Ebeveyn ego durumunun oyalanması, Yetişkin ego durumunun oyalanması, Çocuk ego durumunun oyalanması ve oyun. Vakit geçirme kabilinden oynanan oyunlarda bir sonuç veya bir bedelin alındığı dönüm noktası değil, yakışıksız duygular vardır.

1. "Bugünlerde", vakit geçirme kabilinden Ebeveyn ego durumunda oynanan, kendini üstün gören, aşırı ahlakçı, ceza gerektiren ve hatta kötü amaçlı bir oyundur. Bu oyun sosyal alanda, kendilerine ait küçük gelirleri olan belirli tipteki orta yaşlı kadınlar arasında yaygındır. Bu tür bir kadın, daha önceki sosyal çevresinde almaya alışkın olduğu heyecanlı desteği bulamadığı ve açılış hamlesi sessizlikle karşılandığı için terapi grubundan çıkmıştır. Benzer şekilde, oyun analizine alışkın olan sofistike gruplardan birinde, White'ın şu sözleri üzerine de hissedilir ölçüde bir birlik eksikliği gözlemlenmiştir: "İnsanlara güvensizlikten söz açılınca, bugünlerde hiç kimseye güvenilmemesine şaşmamak gerekir. Kiracılarımdan birinin odasındaki çalışma masasını kontrol ettiğimde, ne bulduğumu söylesem inanamazsınız." Bu kadın da güncel tüm toplumsal sorunların yanıtını bilirmiş gibi konuşmaktadır: Çocuk suçlular (ebeveynler bugünlerde çok yumuşak davranıyorlar da ondan); boşanmalar (bunun nedeni, bugünlerde kadınların kendilerini meşgul tutacak çok az uğraşları olması); suç oranının artması (bugünlerde beyazların yaşadığı yerlere çok fazla sayıda yabancı yerleştiği için böyle oluyor); fiyatların artması (bunun nedeni de işadamlarının bugünlerde çok az gözlü olmaları). Aynı kadın suç işleyen kendi oğluna ve suç işleyen kiracılarına karşı da aynı sert tutumu takındığını açıkça belirtmiştir.

"Bugünlerde"yi, olağan dedikodulardan farklı kılan şey "Şaşırmamak gerekir" tarzında bir slogan içermesidir. Açılış hamlesi her ikisinde de, örneğin "Flossie Murgatroyd (veya falanca) hakkında neler neler diyorlar…" tarzında olabilir, ama "Bugünlerde"de belirli bir yönlendirme ve sonuç vardır ve bir açıklama yapılabilir. Alışılagelmiş dedikodularda ise laf dönüp dolaşır ama bir yerden sonra kaybolur gider.

2. "Kesik Beden" daha iyi niyetli bir Yetişkin yaklaşımıdır ve altta yatan motivasyonlar aynı derecede hastalıklı olmasına rağmen "Ne kadar yazık!" sloganını kullanır. "Kesik Beden" öncelikli olarak kan akışıyla ilgilenir ve özünde gayri resmi bir klinik kolokyumu gibidir. Bu kolokyumda herkesin söz alma hakkı vardır, anlatacakları ne kadar korkunç olursa, o kadar iyidir ve ayrıntılar da o denli ilgiyle beklenir. Yüze vurulan darbeler, karın bölgesi ameliyatları ve zor doğumlar kabul gören konulardır. Bunların normal dedikodudan farkı, rekabete dayalı olmaları ve ameliyatlarla ilgili sofistike bilgilere yer vermeleridir. Patalojik anatomi, teşhis, prognoz ve karşılaştırmalı vaka incelemeleri sistematik biçimde yürütülür. İyi bir prognoz, normal dedikodularda kabul görür ama "Kesik Beden"de, belirgin bir riyakarlık olmadığı takdirde, tutarlı bir ümitli bakış açısı, Danışma Kurulu'nda gizli bir toplantının yapılmasına neden olabilir çünkü oyuncu suça katılmamıştır (*non particeps criminis*), yani suç ortağı değildir.

3. "Su Soğutucusu" veya "Kahve Arası", Çocuk ego durumunun vakit geçirme kabilinden oynadığı oyunlardandır. Bu oyunun sloganı "Bak, şimdi bize neler yapıyorlar"dır. Örgütsel bir çeşitlemedir. Hava karardıktan sonra "Bar Taburesi" adı verilen, daha yumuşak politik veya ekonomik şekliyle oynanır. Üç kişi tarafından oynanan bir vakit geçirme oyunudur ve kozu elinde tutan kişi genellikle kim olduğu belirgin olmayan ve "Onlar" olarak tanımlanan bir kişidir.

4. Bir oyun olarak "Ah Ne Kötü, Değil mi?" sık sık ameliyat olmaya meraklı olan kişilerde en dramatik şekline ulaşır ve bu kişilerin transaksiyonları oyunun özelliklerini belirler. Bunlar sürekli doktorların ve aklıselim çerçevesi içinde tıbbın önermediği ameliyatların peşinde koşan kişilerdir. Hastanede yatma ve ameliyat olma deneyimi onlara belirli avantajlar sağlar. İçsel psikolojik avantaj, bedenin orasının burasının kesilmesidir; dış psikolojik avantaj ise bütünüyle cerraha teslim olmanın dışında kalan bilumum yakın ilişkilerden ve sorumluluklardan kaçınmaktır. Biyolojik avantajlar ameliyat sonrası bakımla sağlanır. İçsel sosyal avantajlar hekimler, hastabakıcılar ve diğer hastalardan elde edilir. Hasta taburcu olduktan sonra, dışsal sosyal avantajlar da hastanın çevresindeki kişilerin gösterdiği sevgi ve merakla karışık korku duygusudur. Bu oyunun en uçta oynanan şekli, düzmece veya saptanmış sorumluluk ve yanlış tedavi iddiasında bulunan ve kasten veya oportünist bir şekilde maluliyet yaşayarak geçimlerini sağlayan kişiler tarafından çok profesyonelce oynanan şeklidir. Bu kişiler, daha sonra amatör oyuncular gibi, sadece sempati beklemekle kalmazlar, tazminat da isterler. Oyuncunun belirgin bir şekilde stresini açığa vurmasıyla birlikte "Ah Ne Kötü, Değil mi?" bir oyun haline gelir ama oyuncu, başına gelen bu talihsizlikte sağlayacağı muhtemel doyumlar karşısında içten içe bir memnuniyet yaşamaktadır.

Genel olarak başlarına talihsizlikler gelen kişileri üç bölüme ayırmak mümkündür:

1. İstemedikleri halde ve dikkatsizlikleri nedeniyle, kasıtlı olmayan bir şekilde acı çekenler. Bunlar kendilerine verilmek üzere hazır bekleyen sempatiyi sömürebildikleri gibi sömürmeyebilirler de. Bir miktar sömürme girişiminde bulunmaları doğaldır ve onlara alışılagelmiş bir nezaketle karşılık verilebilir.

2. Dikkatsizlik nedeniyle acı çeken, ancak sunduğu sömürü fırsatları nedeniyle çektikleri acıyı memnuniyetle karşılayanlar. Böyle bir durumda, oyun sonradan akla gelen bir olgudur, yani Freud'un deyişiyle "ikincil bir kazanç"tır.

3. Ameliyat bağımlısı oldukları için doktorların peşinden koşan ve sonunda onları ameliyat edecek bir doktor bulan kişiler gibi acının peşinden koşanlar. Burada, oyun öncelikli bir düşünce olarak ortaya çıkar.

2. KUSURCU

Tez: Bu oyun, günlük yaşamdaki ufak tefek anlaşmazlıkların büyük bir yüzdesinin kaynağını oluşturmaktadır; depresif durumda olan Çocuk ego durumunun "Ben işe yaramam" yaklaşımından yola çıktığı, ancak savunmacı Ebeveyn ego durumuna geçip "Onlar işe yaramaz kişilerdir" şekline dönüştürerek oynadığı bir oyundur. Bu durumda, oyuncunun transaksiyonel sorunu ikinci tezi kanıtlamaktır. O yüzden, "Kusurcu" oyununu oynayan kişiler, bir kusurunu bulana kadar yeni bir kişinin kendilerine katılmasından rahatsız olurlar. Bu oyunun en zorlu biçimi, "otorite yanlısı" kişilerin oynadığı ve ciddi tarihsel geri tepmelere neden olabilecek olan totaliter bir politik oyun haline gelebilir. Bu oyunun "Bugünlerde" ile olan ilişkisi çok açık ortadadır. Taşra toplumlarında "Ben Ne Ölçüde Başarılıyım?" oyunuyla oyuncular olumlu güvence elde edebilmektedir, "Kusurcu" oyunu ise olumsuz güvence sağlar. Kısmı bir analiz bu oyunun öğelerinin daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Bu oyunun temel dayanakları, en önemsiz ve konu dışı olandan ("Geçen yılki şapka") başlayarak, en alaycı ("Bankada 7,000 doları yok"), en kötü niyetli ("%100 Aryan değil"), en anlaşılması zor ("Rilke'yi okumamış"), en mahrem ("Ereksiyonunu sürdüremiyor") veya en sofistike olana ("Neyi ispat etmeye çalışıyor?") kadar geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Oyunun temelinde psikodinamik olarak genellikle cinsel güvensizlik yatar ve oyuncunun amacı içini rahatlatma veya güvence almaktır. Transaksiyonel açıdan burada mütecessislik, marazi bir merak veya uyanıklık mevzubahistir ancak kaygılı Ebeveyn veya Yetişkin ego durumları Çocuk ego durumunun bu eğilimini merhametli bir şekilde maskeler. Bu oyunun içsel psikolojik avantajı, depresyonun savuşturulması, dışsal psikolojik avantajı ise White'ın kendi kusurlarını ortaya çıkarabilecek aşırı samimiyet gerektiren durumlardan kaçınılmasıdır. White demode bir kadından veya finansal desteği olmayan, Aryan olmayan, eğitimsiz, iktidarsız veya güvensiz bir kişiden uzak durduğu için kendini haklı görür. Aynı zamanda bu mütecessislik, biyolojik kazancı olan bazı içsel sosyal eylemlere de yol açar. Dışsal sosyal avantaj ise "Ah Ne Kötü, Değil mi?" oyunuyla akraba olan "Komşu Gibi Dostça"dır.

Buradaki ilginç bir nokta, White'ın seçtiği temel dayanağın onun entelektüel kapasitesi veya ne kadar bilgili olduğuyla ilintili olmamasıdır. Yani, ülkesinin dışişlerinde oldukça sorumlu görevlerde bulunmuş olan bir adamın, bir toplantıda başka bir ülkenin kalitesiz bir ülke olduğunu söylediğini düşünelim. Bu kişi, ülkenin kalitesizliğinden dem vururken, diğer nedenler arasında bu ülke erkeklerinin çok uzun kollu ceketler giydiklerini de saymıştır. Yetişkin ego durumu açısından bu kişi oldukça işinin ehli bir kişidir ve "Kusurcu" gibi Ebeveyn ego durumuyla ilgili oyun oynadığında bu tür tutarsızlıklar yapmaktadır.

3. KURNAZ BECERİKSİZ (SCHLEMIEL)

Tez: "Kurnaz Beceriksiz" oyununun orijinal adı olan "Schlemiel", Chamisso'nun roman kahramanlarından, gölgesi olma-

yan[1] Schlemiel ile bağlantılı olmayıp, Almanca ve Hollandaca dillerinde 'kurnaz' anlamına gelen popüler bir eski İbranice sözcüktür. Bu oyunun kurbanı, daha çok Paul de Kock'un halk dilinde Schlemazl olarak bilinen "İyi Huylu Adam/Babacan Bir Adam"ına[2] benzer. Tipik bir "Kurnaz Beceriksiz" oyunundaki hamleler şöyle gelişir:

1White: White ev sahibesinin gece elbisesinin üzerine bir bardak viski döker.

1Black (ev sahibi) önce öfkeyle yanıt verir ama sonra öfkesini belli ettiği takdirde White'ın kazanacağını (genellikle belli belirsiz bir şekilde) hisseder. Black o nedenle kendine hakim olur. Bu, onun oyunu kazandığı yanılgısı içine girmesine neden olur.

2White: White şöyle der: "Özür dilerim."

2Black: Black ağzında geveleyerek veya açıkça affettiğini belli eder. Bu da onun kazandığı yanılgısının güçlenmesine neden olur.

3W: White daha sonra Black'in eşyalarına zarar vermeye devam eder. Kırar, döker ve çeşitli şekillerde etrafı batırır. Masa örtüsünü sigarasıyla yakan, dantel perdenin arasından sandalyenin bacağını geçiren ve halının üzerine sos döken White'ın Çocuk egosu bunları yaparken eğlendiği ve sürekli affedildiği için çok mutludur. Black ise ıstırap verici de olsa, kendine hakim olabildiği bir tatmin duygusu içine girmiştir. Yani her ikisi de bu talihsiz olaylardan dolayı kazanç sağlamaktadırlar ve aralarındaki dostluğu sona erdirme konusunda Black'in istekli olması da gerekmemektedir.

Pek çok oyunda olduğu gibi, ilk hamleyi yapan White, her halükarda kazanan taraf olacaktır. Eğer Black öfkesini belli ederse, White da ona öfkeyle karşılık vermekte haklı olduğunu düşünecektir. Black kendini tutarsa da, White ortalığı batırmak için eline geçen fırsatları değerlendirmeye devam edecektir. Ama bu oyunun doruk noktasındaki gerçek kazanç, White için sadece bir ek ödül olan ortalığı yıkıp geçmenin verdiği keyif değil, Black tarafından affedilmeyi sağlamasıdır.* Bu durum bizi doğrudan antiteze götürür.

Antitez: "Kurnaz Beceriksiz" oyununun antitezi talep edilen bağışlanmayı esirgemektir. White "Özür dilerim, Black," dedikten sonra Black "Ziyanı yok," diye mırıldanmak yerine "Bu gece karımı zor durumda bırakabilir, mobilyalarımızı kırabilir ve halımızı mahvedebilirsin, ama lütfen 'Özür dilerim' deme," demelidir. Böylece Black, bağışlayan Ebeveyn ego durumundan çıkıp, Beyaz'ı davet etmiş olmanın sorumluluğunu yüklenen tarafsız Yetişkin ego durumuna geçmiş olacaktır.

White'ın oyununun yoğunluğu, zaman zaman çok şiddetli olan tepkisiyle meydana çıkacaktır. "Kurnaz Beceriksiz" oyununun antitezini oynayan kişi, hemen bir misillemeyle karşılaşma veya her halükarda bir düşman edinme riskiyle karşı karşıya kalır.

Çocuklar "Kurnaz Beceriksiz" oyununu, bağışlanacaklarından emin olmadan, dolayısıyla eksik bir şekilde oynarlar ama en azından ortalığı berbat etme zevkini yaşarlar; ama toplumsal kurallara uygun olarak davranmayı öğrendikçe, giderek daha sofistike hale gelen bilgilerinden faydalanarak, bu oyunu yetişkinlerin bulunduğu toplumsal kurallara uyulan çevrelerde oynandığı, yani bağışlanmanın temel amaç olduğu şekliyle oynamaya başlarlar.

---

* Bu oyun ve aynı aileden gelen müteakip "Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama…" (NŞYEA) oyunu için verilen örnekler, yazarın daha önceki eseri *Transactional Analysis*'de verdiği örnekleri takip etmektedir. (Çev. N.)

ANALİZ

Tez: Ortalığı yıkıp yakabilirim, yine de bağışlanırım.

Amaç: Suçun bağışlanması.

Roller: *Saldırgan*, Kurban (Halk dilinde Schlemiel ve Schlemazl).

*Dinamikle*r: Anal saldırganlık/inatçı saldırganlık.

Örnekler: (1) Dağıtan, kıran döken çocuklar. (2) Sakar konuk.

Toplumsal Paradigma: Yetişkin-Yetişkin.

Yetişkin: "Ben saygılı davrandığıma göre, sen de saygılı davranmalısın."

Yetişkin: "Tamam, ziyanı yok. Seni affediyorum."

Psikolojik Paradigma: Çocuk-Ebeveyn.

Çocuk: "Kaza gibi görünen şeyleri affetmelisin."

Ebeveyn: "Haklısın. Sana nasıl saygılı davranılacağını öğretmeliyim."

Hamleler: (1) Kışkırtma – kızgınlık. (2) Özür dileme – Affedilme.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – etrafı berbat etmenin verdiği keyif. (2) Dışsal Psikolojik – ceza almaktan kurtulma. (3) İçsel Sosyal – "Kurnaz Beceriksiz". (4) Dışsal Sosyal – "Kurnaz Beceriksiz". (5) Biyolojik – kışkırtıcı ve şefkatli sıvazlama. (6) Varoluşsal – Ben suçsuzum.

4. NEDEN ŞÖYLE YAPMIYORSUN? EVET, AMA...

Tez: Oyun kavramının oluşmasına ilk dürtüyü sağlayan oyun olması nedeniyle, "Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama..."

oyununun özel bir yeri vardır. Bu oyun, sosyal bağlamından kurtarılıp açığa çıkarılan ilk oyun olma özelliğini de taşımaktadır. Oyun analizinin en eski konusunu oluşturduğu için de tüm oyunlar içinde en iyi anlaşılanlardan biridir. Bu oyun ayrıca partilerde ve psikoterapi grupları da dahil olmak üzere tüm topluluklarda en yaygın olarak oynanan oyundur. Aşağıdaki örnek, oyunun temel özelliklerini daha iyi anlamanızı sağlayacaktır:

White: "Kocam evdeki tüm tamirat işlerini yapmakta hep ısrar ediyor ve hiçbirini de doğru dürüst yapamıyor."

Black: "Neden bir marangozluk kursuna gitmiyor?"

White: "Evet, ama vakti yok."

Black: "Neden ona iyi birkaç alet almıyorsun?"

White: "Evet, ama onları kullanmayı bilmez ki..."

Black: "Neden bir marangoz bulup, işlerini ona yaptırmıyorsun?"

White: "Evet, ama bu çok pahalıya mal olur."

Black: "O vakit, onun yaptığı tamiratları neden olduğu gibi kabul etmiyorsun?"

White: "Evet, ama onun yaptığı her şey günün birinde çökebilir."

Bu tür bir konuşma genellikle bir sessizlikle sona erer. Sessizliği bozan "İşte erkekler hep böyledir, sürekli ne kadar etkin olduklarını göstermeye çalışırlar," tarzında bir şeyler söyleyen Green olur.

NŞYEA oyunu değişik sayıda oyuncular tarafından oynanabilir. Başroldeki kişi ortaya bir sorun atar. Diğerleri de bu sorun için her biri "Neden şöyle yapmıyorsun?" diye başlayan çareler önermeye başlarlar. White bunların hepsine "Evet,

ama…" diyerek itiraz eder. İyi bir oyuncu karşısındakiler pes edene kadar bıkmadan bu yöntemi uygular. Kazanan White olur. Çoğu kez White'ın, zaferinin bir belirtisi olan o kederli sessizliği sürdürebilmek için, öne sürülen pek çok çözüm yoluyla baş etmesi gerekebilecektir, çünkü sessizliğin Green'in müdahalesiyle bozulmasıyla yukarıdaki paradigma kapsamındaki bir sonraki oyun olan "Okul Aile Birliği" oyununun Suçlu Koca türündeki bir vakit geçirme oyunu için açık alan yaratılmış olacaktır. Önerilen çözümler, ender durumlar dışında, hep reddedildiği için, bu oyunun gizli bir amacının olduğu apaçık ortadadır. NŞYEA oyunu görünürdeki (Yetişkin ego durumunun bilgi veya çözüm arayışı gibi) bir amaç için değil, Çocuk ego durumuna güvence vermek ve mutlu etmek için oynanmaktadır. Yalın haliyle bakıldığında bu senaryoda bir Yetişkin ego durumu hakimiyeti varmış gibi görünebilir, ama gerçekte karşımızdaki kişi koşullarla baş edemediği havası yaratan Çocuk ego durumundaki White'dır; diğerleri de onun yararı için bilgeliklerini kullanmaya hazır olan ağırbaşlı Ebeveyn ego durumundaki kişilerdir.

Bu durumu Şekil 8'de görmek mümkündür. Oyun devam eder çünkü sosyal düzeyde hem uyarıcı ve hem de tepki, Yetişkin- Yetişkin arasındadır. Psikolojik düzeyde, Ebeveyn ego durumundan Çocuk ego durumuna ("Neden Şöyle Yapmıyorsun…") giden uyarıcı ile Çocuk ego durumunun Ebeveyn ego durumuna verdiği yanıt ("Evet, Ama…") birbirini tamamlamaktadır. Psikolojik düzey genellikle her iki taraf için de bilinçdışı gelişir, ama ego durumlarındaki rota değişikliklerini (White'ın Yetişkin ego durumundan "yetersiz" Çocuk ego durumuna, diğerlerinin de Yetişkin ego durumundan "bilge" Ebeveyn ego durumuna geçmelerini), dikkatli bir gözlemci

oyuncuların oturuşlarındaki, kas tonularındaki, seslerindeki ve kullandıkları sözcüklerdeki değişikliklerden anlayabilir.

<Şekil 8>

İçindeki gizil anlamları sergileyebilmek için, yukarıda verilen örneği şu şekilde geliştirmek mümkündür:

Terapi uzmanı: "Herhangi bir kimse sizin aklınıza gelmeyen bir çözüm yolu önerdi mi?"

White: "Hayır, önermedi. Aslında, onların önerdiği hemen hemen her şeyi ben denedim. Kocama bazı aletler aldım ve o da bir marangozluk kursuna devam etti."

White burada, bu yöntemin neden ilk bakışta edinilen izlenime göre kabul edilmemesi gerektiğiyle ilgili nedenlerden ikisini sergilemektedir. Birinci neden, vakaların çoğunda White'ın en az etrafındaki kişiler kadar zeki ve akıllı olmasıdır. Dolayısıyla, onun akıl etmediği bir çareyi diğerlerinin

önermiş olması pek mümkün değildir. Oyunu namuslu bir şekilde oynuyorsa, gerçekten orijinal bir öneri ortaya atıldığında White bunu minnetle kabul edecektir; yani Yetişkin ego durumunu uyaracak kadar dâhice bir fikir ortaya atılması durumunda, bu kişinin "yetersiz" Çocuk ego durumu pes edecektir. Ancak, yukarıdaki White gibi bu oyunu alışkanlık haline getirmiş olan kişilerin oyunu dürüst bir şekilde oynamaları çok enderdir. Öte yandan, önerilerin anında kabul edilmesi de NŞYEA oyununun geri plandaki bir "Aptal" oyununu maskelemeyi amaçladığı kuşkusunu birlikte getirir.

Verilen örnek, ikinci nedeni çok belirgin bir şekilde açıkladığı için özellikle dramatik bir örnektir. White kendisine önerilen çözümlerin bir kısmını gerçekten denemiş olsa dahi, onlara itiraz etmeyi sürdürecektir, çünkü onun amacı öneri almak değil getirilen önerilere itiraz etmektir.

Zaman yapılandırıcı özelliği nedeniyle bu oyunu hemen herkes uygun koşullar oluştuğunda oynayabilir, ancak bu oyuna özel ilgi gösteren kişiler yakından incelendiğinde çok ilginç bulgular elde edilmektedir. Birincisi, bunlar tipik olarak oyundaki tüm rolleri aynı kolaylıkla oynayabilmektedir ve bu özellikleri tüm oyunlar için geçerlidir. Bu kişiler genellikle bir rolü diğerine tercih ederler ama birinden diğerine kolayca geçebilirler ve gerektiği takdirde aynı oyundaki farklı rolleri oynamaya istekli olurlar. ("Alkolik" oyunundaki İçkici'nin Kurtarıcı rolüne geçmesini hatırlayalım.)

İkincisi, klinik uygulamalarda, bu oyunu özellikle tercih eden kişilerin tedavilerinin hızlanması için hipnotize olmayı veya hipnotize edici türde bir ilaç almayı istedikleri görülmüştür. Bu oyunu oynamaktaki amaçları hiç kimsenin onlara kabul edilebilir bir öneride bulunamayacağını göstermektir; yani

hiçbir şekilde baş eğmeyeceklerdir; ama terapi uzmanının kendilerini tamamen boyun eğici bir duruma sokmasını kabul etmektedirler. Bu da, NŞYEA oyununun boyun eğmeyle ilgili olarak sosyal bir çözüm getirdiğini gösterir.

Daha da ayrıntılı olarak baktığımızda, bu oyunun yüzlerinin kızarması konusunda kaygı duyan kişilerde daha yaygın olduğu görülmektedir. Aşağıdaki terapötik sohbette bu açıkça belirgindir:

Terapi uzmanı: "Bir aldatmaca olduğunu bile bile neden bu 'Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama...' oyununu oynuyorsunuz?"

White: Biriyle konuştuğum vakit, sürekli olarak söyleyecek şeyler bulmaya çalışıyorum. Eğer bulmazsam, yüzüm kızarıyor. Tabii, karanlıkta olmadığımız vakit. Konuşmalar arasındaki geçici sessizliklere tahammül edemiyorum. Bunu biliyorum ben. Kocam da biliyor. Bana hep bunu söyler o da."

Terapi uzmanı: Yani, Yetişkin ego durumunuz sizi meşgul tutmazsa, Çocuk ego durumunuz ortalara çıkma fırsatı bulur ve sizi utandırır, onu mu söylemek istiyorsunuz?

White: Aynen öyle. Eğer birilerine önerilerde bulunursam veya birileri bana önerilerde bulunurlarsa, o zaman kendimi rahat ve güvende hissediyorum. Yetişkin ego durumumu kontrol altında tutabildiğim müddetçe, utanmayı ertelemiş oluyorum.

White burada yapılandırılmamış zamandan korktuğunu açıkça belli etmektedir. Onun Yetişkin ego durumu, sosyal bir ortamda meşgul edildiği müddetçe Çocuk ego durumunun kendi reklamını yapması engellenebilecek ve oynanan oyun da Yetişkin ego durumunun işleyebilmesi için uygun bir yapıya kavuşacaktır. Ancak oyunun White'ın ilgisini çekecek

şekilde motive edilmesi gerekir. Onun NŞYEA oyununu seçmesi ekonomik ilkelerle de bağlantılıdır: çünkü bu oyun onun Çocuk ego durumunun fiziksel edilgenliğiyle ilgili çelişkilerine azami ölçüde içsel ve dışsal avantajlar sağlamaktadır. White, kontrol edilemeyen hırçın Çocuk rolünü de, başka birinin Çocuk ego durumunu kontrol altına almak isteyen bilge Ebeveyn rolünü de aynı heyecan ve şevkle oynayabilir, ama başarılı olamaz. Çünkü NŞYEA oyununun temel ilkesi, hiçbir önerinin kabul edilmemesi ve Ebeveyn ego durumunun asla başarılı olmamasıdır. Bu oyunun mottosu şudur: "Paniklemezsen Ebeveyn asla başarılı olamaz."

Bu durumu şöyle özetlemek mümkündür: White giriştiği her hamleden ve ona yapılan önerileri reddetmekten belirli ölçülerde bir keyif alır, ama onun için asıl ödül diğer herkesin beyinlerini çatlattıktan ve kabul edilebilir çözümler üretmekten bıktıkları vakit oluşan o sessizlik veya örtülü sessizlik anıdır. Bu sessizlik anı, White'a ve diğerlerine kazanan tarafın White olduğunu gösteren, yetersiz olanın White değil, diğerleri olduğunu sergileyen bir andır. Bu sessizlik bir şekilde maskelenmezse, birkaç dakika sürebilir. Yukarıdaki paradigmada, Green araya girerek White'ın zaferini kısa kesmiştir, çünkü kendisi de ayrı bir oyun oynamaya hevesli olduğu için White'ın oyununa katılmayı istememektedir. Seansın ileri aşamasında, White zafer keyfini yarıda kesen Green'e karşı duyduğu kırgınlığı bir şekilde belli etmiştir.

NŞYEA oyununun bir başka ilginç yönü, dışsal ve içsel oyunların tamamen aynı şekilde oynanabilmesidir, sadece roller tersine dönmüştür. Klinik olarak gözlenen dışsal oyunlardan birinde, White'ın Çocuk egosu pek çok kişinin bulunduğu bir ortamda, yardım isteyen beceriksiz kişi rolünü oynamaya

başlar. Evde, kocasıyla oynadığı iki kişilik içsel oyunda ise, White'ın bilge ve öneride bulunan Ebeveyn egosu ortaya çıkar. Bu rol değişimi genellikle daha sonra oluşan bir durumdur, çünkü flört dönemindeyken White çaresiz ve yardıma muhtaç Çocuk'tur ve patronluk taslayan Ebeveyn egosu ancak balayı bittikten sonra kendini belli etmeye başlamıştır. Düğün öncesinde bazı falsolar oluşmuştur ama nişanlısı özenle seçtiği geliniyle bir an önce hayatına başlamak için bu gafları görmezden gelecektir. Öyle yapmadığı ve nişan "haklı nedenlerle" bozulduğu takdirde, White üzülecek ama akıllanmayacak ve uygun bir eş arayışını da sürdürecektir.

Antitez: White'ın "sorununu" ortaya dökme şekliyle gerçekleştirdiği ilk hamlesine karşılık verenlerin "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" (BSSYEÇ) oyununun bir şeklini oynadıkları ortadadır. Aslında NŞYEA oyunu BSSYEÇ oyununun tersidir. BSSYEÇ oyununda bir terapi uzmanı ve pek çok müşteri vardır; NŞYEA oyununda ise bir müşteri ve pek çok "terapi uzmanı" vardır. O yüzden, NŞYEA oyununun antitezi BSSYEÇ oyununu oynamak değildir. Eğer açılış cümlesi "Şöyle bir şey olsaydı ne yapardınız?" türünde bir cümle olursa, önerilen yanıt: "Bunu yanıtlamak zor. Ya *siz* ne yapmayı düşünürdünüz?" olabilir. Açılış cümlesi "Falanca öneri işe yaramadı," türünden bir şey olursa, o zaman da yanıt "Bu gerçekten de çok kötü," olmalıdır. Bu usturuplu iki yanıt da White'ı iki arada bir derede bırakmak için yeterlidir veya en azından onun düş kırıklığının ortaya çıkmasını ve incelenmesini sağlayacak bir etkileşim içine girmesinin yolunu açar. Bir terapi grubunda BSSYEÇ oyununu oynamaya davet edilen duygusal hastaların bu daveti kabul etmemeleri doğru bir yaklaşım olur. O zaman sadece White değil, diğerleri de

anti-BSSYEÇ'nin diğer yanından başka bir şey olmayan anti-NŞYEA oyunundan bir şeyler öğrenebilirler.

Sosyal bir ortamdayken, dostça ve zararsız bir şekilde oynandığı takdirde bu oyuna katılmamak için bir neden yoktur. Bu eğer mesleki bilgilerin sınandığı bir oyun olarak oynanıyorsa, antitez bir hamle gerekebilir; ama bu gibi durumlarda, bu tür bir hamle White'ın Çocuk egosunun ortaya çıkması nedeniyle kırgınlığa neden olabilir. O yüzden izlenecek en iyi yol, açılış hamlesini yapmaktan kaçınmak ve gayet uyarıcı olan Birinci-Düzeydeki bir "İğfal Edildim" oyununa yönelmektir.

Akraba oyunlar: "Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama..." oyunu, onun tersi olan ve olarak gerçekçi, rasyonel ve Yetişkin-Yetişkin arasında oynanan bir oyun gibi görünmesine rağmen Ebeveyn ego durumunun kazandığı ve savunmada olan Çocuk Ego Durumunun sonuçta zihin karışıklığı içinde bir kenara çekildiği "Neden Öyle Yapıyorsun? Hayır, Ama" (NÖYHA) oyunundan ayrı tutulmalıdır. Bu açıdan NÖYHA, "Dahası da Var" oyunuyla yakından ilişkilidir.

NÖYHA oyununun tersi, ilk bakışta "Köylü" oyununa benzer. Bu oyunda, White terapi uzmanını önerilerde bulunması için ayartır ve kendisi de bu önerileri reddetmek yerine, hemen kabul eder. Terapi uzmanı ancak işin içine iyice girince White'ın onu tahrik etmeye çalıştığını sezer. "Köylü" oyunu gibi görünen bir oyun da sonuçta entelektüel "İğfal Edildim" oyununa dönüşür. Bu durum, oyunun klasik versiyonunda, geleneksel psikanaliz süreci içinde meydana gelen bir pozitiften negatife aktarım olarak yorumlanır.

NŞYEA oyunu İkinci-Düzeyde zorlu olan "Bana Bir

Şeyler Yap" oyunu şeklinde de oynanabilir. Örneğin, hasta ev işi yapmayı reddeder ve her akşam koca eve geldiğinde NŞYEA oyunu oynanır. Ama koca ne derse desin, kadın suratını asar ve bildiğinden şaşmaz. Bazı durumlarda bu asık suratlılık zarar verici bir hal alabilir ve dikkatli bir psikiyatrik değerlendirme gerektirebilir. Durumun oyun özelliği de dikkate alınmalıdır, çünkü kocanın kendisi için neden bu tür bir eş seçtiği ve durumu sürdürülmesine nasıl bir katkıda bulunduğu da yanıt bekleyen sorular olarak karşımıza çıkmaktadır.

ANALİZ

Tez: Hata bulamayacağım bir öneride bulun da göreyim.

Amaç: Güvence.

Roller: Çaresiz kişi, Akıl verenler.

Dinamikler: Boyun eğme anlaşmazlığı (oral döneme özgü)

Örnekler: (1) Evet, ama ev ödevimi şimdi yapamam çünkü... (2) Çaresiz ev kadını.

Toplumsal Paradigma: Yetişkin-Yetişkin.

Yetişkin: "Şöyle bir şey olursa ne yaparsınız?

Yetişkin: "Neden Şöyle Yapmıyorsunuz?"

Yetişkin: "Evet, ama..."

Psikolojik Paradigma: Ebeveyn-Çocuk.

Ebeveyn: "Yardımım için bana minnet duymanı sağlayabilirim."

Çocuk: "Bir dene bakalım."

Hamleler: (1) Soru-Çözüm. (2) İtiraz-Çözüm. (3) İtiraz-Kaygılı telaşlanma.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – güvence. (2) Dışsal Psikolojik – boyun eğmekten kurtulma. (3) İçsel Sosyal – NŞYEA, Ebeveyn rolü. (4) Dışsal Sosyal – NŞYEA, Çocuk rolü. (5) Biyolojik – rasyonel tartışma. (6) Varoluşsal – Herkes bana egemen olmak istiyor.

DOKUZUNCU BÖLÜM

Cinselliğe Dayalı Oyunlar

İnsanlar bazı oyunları cinsel dürtülerini kendi çıkarları için kullanmak veya onları savmak için oynarlar. Aslında bunların tümü, tatmin duygusunun cinsel eylemden kaydırılıp, oyunun sonundaki bedeli oluşturan can alıcı transaksiyonlara yönlendirildiği saptırılmış cinsel içgüdülerdir. Bu durum her zaman inandırıcı bir şekilde gözler önüne serilemez çünkü bu tür oyunlar genellikle özel hayatta oynanır, böylece onlarla ilgili klinik bilgilerin ikinci elden temin edilmesi gerekir ve o yüzden, bilgi veren kişinin önyargılı olup olmadığı tatmin edici bir şekilde değerlendirilemez. Örneğin, psikiyatrik açıdan eşcinsellik kavramı oldukça çarpıktır, çünkü daha saldırgan ve başarılı olan "oyuncular" psikiyatrik tedaviye başvurmamaktadır. O nedenle eldeki veriler daha çok edilgen eşcinsellerle ilgilidir.

Burada inceleyeceğimiz oyunlar şunlardır: "Hadi, Siz İkiniz Bir Kapışın Bakalım", "Sapkınlık", "İğfal Edildim", "Çorap Oyunu" ve "Kargaşa". Bunların çoğunda başrolde bir kadın vardır. Bunun nedeni, erkeğin başrolde olduğu zorlu, cinselliğe dayalı oyunlar suça çok yaklaşan veya suç oluşturan ve o yüzden "Yeraltı Dünyası"nın kapsamına giren oyunlar-

dır. Öte yandan, cinselliğe dayalı oyunlar ve evlilik oyunları birbiriyle örtüşmektedir. Ama burada anlattıklarımız evli olan çiftler kadar evli olmayanlar için de geçerlidir.

1. HADİ, SİZ İKİNİZ BİR KAPIŞIN BAKALIM

Tez: Bu bir manevra, bir ritüel veya bir oyun olabilir. Her üç durumda da, psikolojik başrol oyuncusu dişidir. Bu oyun, dramatik özelliklerinden dolayı dünya edebiyatında hem iyi hem de kötü yanlarıyla sıklıkla kullanılan bir temayı oluşturmaktadır.

1. Manevra olarak bu oyun romantik unsurlar taşır. Kadın manevra yapar veya kendini kazanan tarafa vereceğini ima ederek iki erkeği birbiriyle kapıştırmaya çalışır. Yarışma bittiğinde de, verdiği bu sözü tutar. Bu, dürüst bir transaksiyondur ve kadın ile kendine eş olarak seçtiği kişinin sonsuza dek mutlu mesut yaşadıkları varsayılır.

2. Ritüel olarak, bu oyun trajik olabilir. Kadın istemese de veya seçimini çok önceden yapmış olsa da, töreler gereği iki erkeğin kapışması gerekmektedir. Kapışmayı yanlış erkek kazansa da, kadın onu kabul etmelidir. Böyle bir durumda, "Hadi, Siz İkiniz Bir Kapışın Bakalım" oyununu hazırlayan kadın değil, onun içinde yaşadığı toplumdur. Ama kadın oyunu oynamaya istekliyse, transaksiyon dürüsttür. Kadının isteksiz veya düş kırıklığına uğramış olduğu hallerde ise, "Gelin, Joey'e Bir Kazık Atalım" türü oyunların oynanması için geniş bir ortam yaratılmış olur.

3. "Hadi, Siz İkiniz Bir Kapışın Bakalım", oyun olarak güldürücü öğeler taşır. Kadın yarışma ortamını hazırlar ve iki adam kavga ederlerken, bir üçüncü kişiyle sıvışır. Kadının ve

bu kişinin bu oyunla sağladığı içsel ve dışsal psikolojik avantajlar, dürüst yarışmaların aptallar için olduğu yaklaşımından elde edilir. Ve bunların birlikte yaşadıkları bu komik olay içsel ve dışsal sosyal avantajların temelini oluşturur.

2. SAPKINLIK

Tez: Fetişizm, sadizm ve mazoşizm gibi heteroseksüel sapkınlıklar, kafası karışık bir Çocuk ego durumunun semptomlarıdır ve tedavileri de buna göre yapılır. Buna rağmen, bunların transaksiyonel özellikleri gerçek cinsel eylem ortamında ortaya çıkar. Bunların üstesinden gelmek için oyun analizi yöntemi uygulanır. Bu, sosyal bir denetime yol açabilir. Öyle ki, sapkın cinsel dürtüler değişmeden kalsa dahi, fiili bağımlılık anlamında bunların nötralize edilmesi mümkündür.

Hafif derecede sadisttik veya mazoşisttik çarpıklıkları olan kişiler ilkel bir tür Akıl Sağlığı yaklaşımı içine girme eğilimi gösterirler. Aşırı bir cinsel güce sahip olduklarına ve cinsellikten uzun bir süre uzak durmanın vahim sonuçları olacağına inanırlar. Gerçek olmaları gerekmeyen bu yargılar, sonuçta "Benim gibi aşırı cinsel gücü olan birinden ne beklerdin?" sorusunun sorulduğu "Tahta Bacak" oyununun temelini oluşturur.

Antitez: Bu oyunun antitezi, kişinin kendisine ve eşine (partnerine) olağan türden bir saygı göstermesidir. Yani, sözel veya fiziksel kırbaçlamadan kaçınması ve daha geleneksel cinsel eylemlerle sınırlı kalmasıdır. Eğer White gerçek bir sapkın ise, oyunun genellikle rüyalarında ifade bulan ikinci öğesi meydana çıkacaktır. O da şudur: Cinsel ilişki onun ilgisini çok çekmemektedir, ona tatmin duygusunu veren asıl şey

aşağılayıcı bir ön sevişmedir. Bu, onun kendisine bile itiraf etmeye yanaşmadığı bir gerçektir. Ama şimdi asıl şikayetinin "Bu kadar işten sonra, artık herhalde bir cinsel ilişkiye girebilmeliyim!" olduğunun da açıkça farkına varır. Bu yaklaşım tam bu noktada psikoterapiye çok uygun bir ortam oluşturur ve yakarışların ve yan çizmelerin büyük bir bölümü nötralize edilmiş olur. Bu, uygulamalarda karşılaşılan alışılagelmiş türde "cinsel psikopatlar" için geçerli olan bir yöntemdir ve kötü niyetli şizofrenler veya suça eğilimli sapkınlar veya cinsel eylemlerini fantezilerle sınırlayan kişiler için geçerli değildir.

"Eşcinsellik" oyunu pek çok ülkenin alt kültüründe geliştirilmiş ve bazı diğerlerinde de ritüel haline getirilmiş bir oyundur. Eşcinsellikten kaynaklanan yetersizlikler onun bir oyun haline getirilmesine bağlıdır. "Hırsız-Polis", "Neden Bunlar Hep Bizim Başımıza Geliyor?", "İçinde Yaşadığımız Şu Toplum", "Bütün Büyük Adamlar da..." ve benzeri oyunlardaki provokatif davranışlar, sosyal denetim altına alınabilir ve bunlardan kaynaklanan dezavantajlar böylece asgariye indirilebilir. "Profesyonel eşcinsel" başka yerlere yöneltebileceği enerjiyi ve vaktini boşu boşuna harcamış olur. Oynadığı oyunların analizi sayesinde, "Ah, Ne Kötü, Değil mi?" oyununun kendi çeşitlemesini oynamak yerine, burjuva toplumun sunduğu olanakları özgürce kullanabilmesini sağlayan sakin bir aile hayatına kavuşur.

3. İĞFAL EDİLDİM

Tez: Bu oyun, bir kadın ile bir erkek arasında oynanan ve en azından daha yumuşak şekilde olan türlerinin daha usturuplu bir şekilde "İplememe" veya "İnfial" olarak da adlandırılabileceği bir oyundur. Bu oyun değişen şiddet derecelerinde oynanabilir.

1. Birinci-Düzeyde oynanan "İğfal Edildim" veya "İplememe" oyunu sosyal toplantılarda popüler olan ve esasında ileri gitmeyen bir flörtten oluşan bir oyundur. White elde edilebilir olduğu sinyalini verir ve erkeğin onu takip etmesinden keyif alır. Erkek kendini bu role tam anlamıyla kaptırdığı vakit de oyun biter. Kadın, eğer terbiyeli bir kişiyse dürüst bir şekilde "Komplimanlarınız beni çok mutlu etti, çok teşekkür ederim," diyebilir ve ondan sonra başka bir fetih girişimi başlatır. Zengin gönüllü biri değilse, bir şey söylemeden adamı öylece bırakıp gider. Becerikli bir oyuncu, bu oyunu kalabalık bir partide uzun bir süre yürütebilir, sürekli yer değiştirerek farklı grupların arasına karışır ve erkeğin onu takip ederken çevreye durumu belli etmemek için karmaşık manevralara girişmesine neden olur.

2. İkinci-Düzeyde oynanan "İğfal Edildim" veya "İnfial" oyununda, White, Black'in yaptığı kurlardan yeterince tatmin olmaz. Onu asıl mutlu eden şey, Black'i reddetmenin verdiği keyiftir. O yüzden bu oyun halk dilinde "Toz Ol, Oğlum" olarak bilinir. Bu düzeyde oynanan oyunda, kadın erkeği birinci düzeyde oynanan "İğfal Edildim" oyunundakinden daha ciddi bir taahhüt altına sokar ve onun reddedildiği anda yaşadığı şaşkınlığı seyretmekten zevk alır. Aslında Black, tabii ki göründüğü kadar çaresiz değildir ve o da bu duruma dahil olmak için kendi açısından bayağı bir çaba göstermiştir. Böyle durumlarda o da genellikle "Tekmele Beni" oyununun bir değişkenini oynamaktadır.

3. Üçüncü-Düzeyde oynanan "İğfal Edildim" oyunu, cinayetle, intiharla veya mahkeme salonunda biten kötü niyetli bir

oyundur. Burada White Black'i uygunsuz bir fiziksel temasa zorlar ve ona karşı suç kapsamına giren bir saldırıda bulunduğunu veya telafisi imkansız bir şekilde zarar verdiğini iddia eder. Oyunun en kinik (toplum değerlerini hiçe sayarak oynandığı) şeklinde, White erkeğin başına dert olmadan önce kendi cinsel tatminini yaşamak için, cinsel eylemin tamamlanmasına izin verir. Erkeğe meydan okuma durumu, gerçek iğfal edilme olaylarında olduğu gibi, eylemin hemen arkasından gelebilir veya uzun süreli aşk ilişkilerini takip eden intihar veya cinayet olaylarında olduğu gibi bir süre ertelenebilir. Kadın bu oyunu suç unsurlu bir saldırı yaşamışçasına oynamayı tercih ediyorsa, kendine basın, polis, avukatlar ve akrabaları gibi paralı askerler veya bu tür işlerle hastalıklı bir şekilde ilgilenen yandaşlar bulmakta zorluk çekmeyecektir. Ama bu üçüncü şahıslar zaman zaman ona karşı bir tutum içine de girebilirler, böylece o da inisiyatifi elden kaçırır ve onların oyunlarına alet olur.

Bazı vakalarda, bu kişiler farklı bir işlevi yerine getirirler. İsteksiz olan White'ı bu oyunu oynamaya zorlarlar çünkü kendileri "Hadi, Siz İkiniz Bir Kapışın Bakalım" oyununu oynamak istemektedirler. White öyle bir pozisyona sokulur ki, zevahiri veya onurunu kurtarmak için iğfal edildiğini ileri sürmek zorunda kalır. Bu, özellikle de reşit olmayan kızların başına gelir; bu kızlar ilişkilerini devam ettirmeyi isterler ama ortaya çıkınca veya dedikoduya neden olunca, bu romantik ilişkileri Üçüncü-Düzeyde oynanan bir "İğfal Edildim" oyununa dönüştürmek zorunda kalırlar.

İyi bilinen bir örnek vermek gerekirse, temkinli Yusuf bir "İğfal Edildim" oyununa sürüklenmeyi reddetmiş ve onu ayartmaya çalışan Potiphar'ın karısı klasik bir dümen kırması yaparak oyunu "Hadi, Siz İkiniz Bir Kapışın Bakalım" oyununa dönüştürmüştür. Bu, iyi bir oyuncunun antiteze gösterdiği tepkiyi ve oyun oynamayı reddeden kişileri bekleyen tehlikeleri de mükemmel bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu iki oyun, iyi bilinen ve kadının Black'i baştan çıkardıktan ve ondan sonra da iğfal edildiğini ileri sürdükten sonra, kocasının devreye girdiği ve Black'e şantaj yaptığı "Musallat Olma" oyununda birleşir.

Üçüncü-Düzeyde oynanan "İğfal Edildim" oyununun en acımasız ve zorlu biçimi, oyunu bir iki saat içinde cinayet noktasına getirebilen eşcinsel yabancılar arasında oldukça sıklıkla oynanır. Bu oyunun toplum değerlerini küçümseyen ve suç unsuru taşıyan çeşitlemeleri gazeteler için sansasyonel haberler oluşturur.

"İğfal Edildim" oyununun çocuklar arasında oynanan prototipi "Frijit Kadın" oyunuyla aynıdır. Bu oyunda da küçük kız, Maugham'ın *Hayat Hüzünleri* ve Dickens'ın daha önce de örnek olarak verdiğimiz *Büyük Umutlar* romanlarında olduğu gibi, üstünü başını kirletmeye yönlendirdiği oğlanı daha sonra aşağılar. Bu, İkinci-Düzeyde oynanan zorlu bir oyundur. Oyunun Üçüncü-Düzeye yakın ve daha zorlu olanı, belalı muhitlerde oynanabilmektedir.

Antitez: Erkeğin bu oyuna dahil olmamayı başarması veya kendi kontrolü altında tutabilme becerisi, samimi ve sahici duyguları oyun içindeki hamlelerden ayırabilme yeteneğiyle bağlantılıdır. Bu şekilde bir kontrol sağlayabilirse, "İpleme-me" oyunundaki hafif tertip flörtlerden müthiş keyif alabilir. Öte yandan, Potiphar'ın Karısı manevrası için tam zamanında ortadan kaybolmanın dışında, güvenli bir antitez düşünmek zordur. 1938 yılında, bu kitabın yazarı başından bu tür bir olay

geçmiş olan (örneğin, Yusuf adlı) yaşlıca bir adamla Halep'te tanışmıştı. Bu adam, otuz iki yıl önce bir iş ziyareti için gittiği Yıldız Sarayı'nda sultanın gözdelerinden birinin onu kapana kıstırması üzerine tası tarağı toplayıp İstanbul'dan kaçmak zorunda kalmıştı. Neyse ki, dükkanını terk etmesine rağmen altınlarını toparlamaya vakit bulmuş ama geriye bir daha hiç dönmemişti.

Akraba oyunlar: "İğfal Edildim" oyununun başrolünü bir erkeğin oynaması durumuna ticaret ve iş hayatı ortamında rastlanır. Bu oyunlar "Benimle Yatarsan Sana Bir Rol Veririm" (ve kadın rolü elde edemez) ve "Gel Bir Kucaklaşalım" (ve kadın işten kovulur) gibi oyunlardır.

ANALİZ

Aşağıdaki analiz Üçüncü-Düzeyde oynanan "İğfal Edildim" oyunuyla ilgilidir, çünkü bu oyunun öğeleri daha dramatik olarak sergilenmektedir.

Amaç: Kötü niyetle intikam almak.

Roller: *Baştan Çıkarıcı*, Kurt.

Dinamikler: (Üçüncü-Düzey): Penis kıskançlığı, oral döneme özgü şiddet. "İplememe" oyunu fallik dönem özellikler gösterir, "İnfial" oyununda ise güçlü anal dönem unsurları vardır.

Örnekler: (1) Seni gammazlayacağım, seni küçük pis çocuk. (2) Mağdur edilen kadın.

Sosyal Paradigma: Yetişkin-Yetişkin.

Yetişkin (erkek): "Senin istediğinden daha ileriye gittiysem özür dilerim."

Yetişkin (dişi): "Beni kirlettin ve bunun bedelini ödemelisin."

Psikolojik Paradigma: Çocuk-Çocuk.

Çocuk (erkek): "Ne kadar dayanılmaz olduğumu gördün mü?"

Çocuk (dişi): "Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif."

Hamleler: (1) Dişi: Baştan çıkarma; Erkek: Baştan çıkarmaya karşı koyma. (2) Dişi: Boyun eğme; Erkek: Zafer. (3) Dişi: Çatışma; Erkek: Çöküş, yığılma.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – nefretin ifade edilmesi ve suçluluğun projeksiyonu. (2) Dışsal Psikolojik – duygusal cinsel yakınlaşmadan uzak durma. (3) İçsel Sosyal – "Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif." (4) Dışsal Sosyal – Ah Ne Kötü, Değil mi?", "Mahkeme Salonu", "Hadi, Siz İkiniz Bir Kapışın Bakalım". (5) Biyolojik – karşılıklı cinsel içerikli, saldırgan atışmalar. (6) Varoluşsal – Ben Suçsuzum.

4. ÇORAP

Tez: "İğfal Edildim" oyununa akraba oyunlardan biri olan bu oyunun en belirgin özelliği doğasında isteri olan bir teşhircilıktir. Kadının biri yabancı bir grubun arasına karışır ve bir süre sonra bacağını kaldırarak kışkırtıcı bir şekilde orasının burasının görünmesini sağlar. Sonra da "Şu aksiliğe bakın, çorabım kaçmış," der. Bu, oradaki erkekleri tahrik etmek, kadınları da öfkelendirmek için yapılmış planlı bir harekettir. White, herhangi bir çatışmaya girişirse, oradaki insanlar doğal olarak, klasik "İğfal Edildim" oyununda olduğu gibi, masum olduklarını söyleyerek veya suçlamalara aynen karşılık vererek itirazda bulunurlar. Buradaki en önemli husus, White'ın ortama uyum sağlamaktaki başarısızlığıdır. Ne tür insanlarla muhatap olduğunu anlamaya çalışmadan veya manevrasının zamanlamasını planlamadan işe koyulduğu için

girişimi uygunsuz düştüğü gibi, dostlarıyla olan ilişkileri de etkilenir. Hayat hakkında yüzeysel birtakım bilgileri olmasına rağmen, insan doğası hakkında küçümseyici bir yargısı olması nedeniyle, başına gelenleri anlamayı başaramaz. Amacı, diğer insanların gayri ahlaki, şehvet düşkünü kişiler olduğunu ispat etmektir. İçindeki Yetişkin ego durumu, Çocuk ve (genellikle şehvet düşkünü bir annenin etkisi altındaki) Ebeveyn ego durumları tarafından kandırılmıştır. O yüzden, ne kendi kışkırtıcılığını fark edebilmekte, ne de karşılaştığı kişilerin çoğundaki aklıselimi görebilmektedir. Böylece, bu oyunu oynayarak kendi sonunu hazırlamış olmaktadır.

Bu oyun muhtemelen, içeriği derinlerde yatan rahatsızlıklara bağlı bir oyunun "fallik" bir değişkenidir. Oyunun "oral" bir değişkeni, daha hastalıklı ve büyük göğüslü kadınlar tarafından oynanır. Bu tür kadınlar genellikle ellerini başlarının arkasında kavuşturarak otururlar, böylece göğüslerini ön plana çıkarırlar; onların büyüklüğünden veya geçirmiş oldukları bir ameliyattan veya bir kistten bahis açarak dikkati daha da çok onların üzerine çekerler. Kıvranır gibi konuşmaları ve davranmaları da muhtemelen oyunun "anal" bir değişkenini oluşturur. Bu oyunun verdiği mesaj, kadının cinsel açıdan elde edilebilir olduğudur. Dolayısıyla, bu oyun dulluğunu ve cinselliğini yaşamadığını riyakarca "teşhir" eden kadınlar tarafından simgesel olarak da oynanabilmektedir.

Antitez: Uyum sağlamaktaki zayıflıkları nedeniyle, bu tür kadınlar antiteze karşı pek hoşgörülü değillerdir. Eğer sofistike bir terapi grubu oyunu görmezden gelir veya karşı bir tutum içine girerse, gruptan ayrılır ve bir daha geri dönmezler. Bu oyundaki antitez, aynı şekilde bir karşılık verme durumundan özenle ayrı tutulmalıdır, çünkü misilleme yapılması

White'ın arzu ettiği ve onun kazandığını gösteren bir durumdur. "Çorap Oyunu"nda, kadınlar karşı-hamlelerde bulunma açısından, oyunu bozma konusunda pek teşvik edici olmayan erkeklere göre daha başarılı olmaktadır. O yüzden, antitezin o ortamdaki diğer kadınların istekleri doğrultusunda gelişmesi daha doğru olur.

5. KARGAŞA

Tez: Bu oyunun klasik versiyonunda baskın karakterli babalar ve ergen yaşlardaki kız evlatları yer alır. Ayrıca, cinsel açıdan duygularını dışa vuramayan bir de anne vardır. Baba işten eve gelir ve kızının bir hatasına kulp takar, bunun üzerine kız babasına saygısızca bir yanıt verir. Veya babadan önce ilk hamleyi kız yapar ve saygısızca bir davranışta bulunur. Baba da onun bu hatalı davranışına kulp takar. İkisinin de sesi yükselir ve çatışma giderek şiddetlenir. Sonuç, inisiyatifin kimin elinde olduğuna bağlıdır. Üç olasılık vardır: (a) baba yatak odasına çekilir ve kapıyı çarpar (b) kız yatak odasına çekilir ve kapıyı çarpar (c) her ikisi de kendi yatak odasına çekilir ve kapıyı çarpar. Her halükarda, "Kargaşa" oyununun sonunda kapıların çarpılması vardır. Bu oyun, bazı ailelerde babalar ile ergen kız evlatları arasındaki cinsel sorunlara tedirgin edici, ancak etkili bir çözüm getirmektedir. Bunlar sadece birbirlerine karşı öfkeli oldukları müddetçe aynı çatı altında yaşayabilirler. Kapıların çarpılması, her birinin kendine ait bir yatak odası olduğunu vurgulamanın bir yoludur.

Dejenere ailelerde bu oyun kötü niyetli ve tiksindirici bir şekilde oynanır. Kız evlat ne zaman biriyle çıksa, baba o ge-

lene kadar bekler ve cinsel ilişkide bulunup bulunmadığını anlamak için giysilerini kontrol eder. En küçük bir şüphe, çok şiddetli ve kızın gece yarısı sokağa atılmasına kadar varan münakaşalara yol açabilir. Uzun vadede, beklenen şey o gece gerçekleşmemiş olsa dahi, doğa kanunları üstün gelecek ve kız daha sonraki bir gece veya daha sonraki gecelerden birinde cinsel bir deneyim yaşayacaktır. Böylece babanın kuşkuları "doğrulanacak", baba işin başından beri "çaresiz" bir şekilde izleyen anneye gidip bu durumu anlatacaktır.

"Kargaşa" oyunu, cinsel yakınlıktan kaçınan herhangi iki kişi arasında da oynanabilir. Bu oyun örneğin, "Frijit Kadın" oyununun yaygın olan son bölümü gibidir. Genç erkekler ile dişi akrabaları arasında daha ender olarak oynanır, çünkü diğer aile fertlerine göre, genç erkeklerin akşamları evden kaçmaları çok daha kolaydır. Erken yaşlarda, kızlar ve erkek kardeşleri fiziksel kavga yoluyla aralarına etkili engeller koyarlar ve bundan da belirli ölçülerde tatmin duygusu elde ederler. Bu yöntem farklı yaşlarda farklı motivasyonlarla tetiklenir, Amerika'da "Karmaşa" oyunu, televizyon programlarında ve pedagojik ve pediatrik otoriteler tarafından desteklenen yarı-ritüelistik bir şekilde oynanır. İngiltere'deki üst sınıftan kişiler, bu davranışı kötü bulurlar (veya bulmuşlardır) ve gençlerin enerjilerini oyun alanlarının iyi düzenlenmiş "Kargaşa"sına kanalize edilmesinden yana tavır alırlar.

Antitez: Bu oyun baba için, kendisinin sandığı kadar tatsız değildir ve antitez hamlesini yapan kişi, genellikle erken veya zamansız veya zoraki bir evlilik yapan kız evlat olur. Psikolojik olarak mümkün olması halinde, göreceli veya mutlak soğukluğundan feragat eden anne de antitez hamlesini yapabilir. Baba evin dışında bir cinsel ilgi alanı bulduğu takdirde, oyun

sona erer. Evli çiftler söz konusu olduğunda, antitezler "Frijit Kadın" veya "Frijit Erkek" oyunlarındaki gibidir.

Koşulların uygun olması halinde, "Kargaşa" oyunu doğal olarak "Mahkeme Salonu" oyununa yol açar.

ONUNCU BÖLÜM

Yeraltı Dünyası Oyunları

"Yardımcı" mesleklerin mahkeme salonlarına, şartlı tahliye departmanlarına ve ıslah kurumlarına sızması ve suçbilimcilerin ve kolluk kuvvetlerinin giderek gelişmesi nedeniyle, hem hapishanelerde hem de dışarıda yaygın şekilde oynanan yeraltı dünyası oyunlarının bilinmesinde fayda vardır. Bu oyunların arasında "Hırsız-Polis", "Buradan Nasıl Çıkılır?" ve "Gelin, Joey'e Bir Kazık Atalım" gibi oyunları sayabiliriz.

1. HIRSIZ-POLİS

Tez: Suça bulaşan kişilerin çoğu polislerden nefret eder, o yüzden bu kişiler işledikleri suçun getirdiği edinimlerden çok, polisi alt etmekten keyif alırlar. Yetişkin ego durumu düzeyinde, işledikleri suçlar maddi kazançlar edinmeye yönelik oyunlardan oluşur; ama Çocuk ego durumu düzeyinde ise, onlara çekici gelen şey, firarın ve kovalamacanın verdiği heyecan ve yakalanmaktan kurtulmanın keyfidir.

İlginç bir şekilde, bu oyunun çocuklukta yaşanan prototipi bir hırsız- polis oyunu değil, bir saklambaç oyunu olarak gelişir. Bu oyunun asıl öğesi saklandığı yerde bulunan çocuğun

yaşadığı üzüntüdür. Küçük çocuklar bu duyguyu çok kolay ele verirler. Babaları onları hemen bulursa, oyunun eğlenceli bir yanı kalmaz. Ama baba iyi bir oyuncuysa, ne yapması gerektiğini bilir: Kendini tutar ve çocuğun ona seslenerek veya bir şeye vurarak veya bir şeyi yere düşürerek bir ipucu vermesini bekler. Çocuk, babasını onu bulmaya zorlamasına rağmen bulunduğunda yine de üzüntü içindedir; ama bu kez gerilim arttığı için daha çok eğlenmiştir. Eğer baba onu aramaktan vazgeçerse, çocuk kendini zafer kazanmış gibi hissetmez, bilakis düş kırıklığına uğrar. Saklanmış olmanın verdiği zevk hâlâ orada olduğuna göre, onu düş kırıklığına başka bir şey uğratmış demektir. Nitekim çocuğu düş kırıklığına uğratan şey, yakalanmamış olmaktır. Saklanma sırası ona geldiğinde, baba çocuğu mat etmekte fazla oyalanmamalıdır ama oyun yine de çocuğun eğlenmesine yetecek ölçüde uzun sürmelidir; çocuk da saklandığı yerde bulunduğunda, üzülmüş gibi görünecek kadar akıllıdır. Oyunun bedelinin, saklanılan yerde bulunmak olduğu kısa bir süre içinde açıkça belli olur.

Yani saklambaç oyunu bir vakit geçirme oyunu değil, gerçek bir oyundur. Sosyal düzeyde, bu bir akıl ve uyanıklık savaşıdır ve en büyük tatmin, her bir oyuncunun Yetişkin ego durumunun yapabileceğinin en iyisini yapmasıyla yaşanır. Buna karşın, psikolojik düzeyde bu oyun White'ın Çocuk ego durumunun kazanması için Yetişkin ego durumunun kaybetmesinin gerektiği, zorla oynanan bir kumar oyununa dönüşür. Buradaki antitez yakalanmamaktır. Yaşça daha büyük olan çocuklar arasında, kimsenin aklına gelmeyen bir saklanma yeri bulan çocuk örnek bir arkadaş olarak görülmez ve onun oyunu bozduğu düşünülür. Çünkü o Çocuk ego durumunu ortadan kaldırmış ve tüm olayı bir Yetişkin ego durumu sürecine dö-

nüştürmüştür. Onunla oyun oynamak artık keyif vermemektedir. Ona eğlenmekten çok para kazanmayı düşünen bir kumarhane patronu veya bir tür profesyonel suçlu gözüyle bakılır.

Alışageldiğimiz türdeki suçluların iki belirgin tipte olduğu görülmektedir: Suça maddi kazanç sağlamak için bulaşanlar ve öncelikli amaçları eğlenmek olanlar. Arada da her iki yaklaşıma da yakın olan büyük bir grup vardır. Araştırmalara göre, Çocuk egosunun yakalanmasını istemeyen "kompülsif galip" para babaları, araştırmalara göre pek ender olarak yakalanmaktadır. Bunlar dokunulmaz kişilerdir ve işi şansa bırakmamak ve faka basmamak için her türlü planı yapmışlardır. Öte yandan, "Hırsız-Polis" oyununu oynayan "kompülsif yenik" pek ender olarak maddi kazanç sağlar. İstisnai durumlar, genellikle beceriden çok şansa bağlı olarak gelişir; şanslı olanlar da uzun vadede tam da Çocuk ego durumlarının istediği gibi, yükseklere uçmak yerine cıyaklayarak şikayet ederler.

Bizim ilgi alanımıza giren "Hırsız-Polis" oyuncuları, bazı yönlerden "Alkolik" oyununun başoyuncusuna benzerler. Bunlar Hırsız rolünden Polis, Polis rolünden de Hırsız rolüne dümen kırabilirler. Bazı durumlarda, gündüzleri Ebeveyn Polis rolünü, karanlık bastıktan sonra da Çocuk Hırsız rolünü oynarlar. Pek çok Hırsız'ın içinde bir Polis ve pek çok Polis'in içinde de bir Hırsız vardır. Suçlu kişi bir "reform" geçirirse, bir sosyal hizmetli veya misyon görevlisi olarak Kurtarıcı rolünü oynayabilir; ama buradaki Kurtarıcı "Alkolik" oyunundaki Kurtarıcı'dan çok daha az önemlidir. Normal olarak, Hırsız rolünü oynamak o oyuncunun senaryosudur ve bu oyunu oynayan her birinin yakalanmak için kendisine özgü çalışma stili (modus operandi) vardır. Uyguladığı yöntemle Polis'in işini zorlaştırabilir veya kolaylaştırabilir.

Aynı durum kumarbazlar için de geçerlidir. Sosyal veya sosyolojik düzeyde, "profesyonel" bir kumarbaz, hayattaki en önemli ilgi alanı kumar oynamak olan bir kişidir. Ama psikolojik düzeyde, birbirinden farklı iki profesyonel kumarbaz türü vardır. Birincisi, vakitlerini oyun oynayarak, yani Senaryo'larıyla oynayarak geçirenlerdir. Bu kişilerdeki Çocuk ego durumunun kaybetme ihtiyacının gücü, Yetişkin ego durumunun kazanma isteğinin gücüne üstün gelmiştir. Diğer grup ise, kumarbazlara oyun oynama olanağı sağlayan kumarhaneleri işleten ve genellikle de hayatlarını gerçekten iyi bir şekilde kazanan kişilerden oluşur. Bunlar kendileri kumar oynamazlar, hatta kumardan uzak durmaya çalışırlar, ama zaman zaman harbi bir suçlunun arada bir Hırsız-Polis oyununu oynaması gibi, bazı özel durumlarda kendilerine izin verirler ve oynamaktan keyif de alırlar.

Bu örnek, suçlularla ilgili sosyolojik ve psikolojik araştırmaların neden genellikle birden fazla anlama geldiğine, muğlak ve verimsiz olduğuna ışık tutmaktadır: Çünkü bu çalışmalar normal kuramsal veya ampirik çerçeveler içinde birbirinden yeterince ayırt edilemeyen iki farklı türde insanı ele almaktadır. Aynı şey, kumarbazları incelerken de geçerlidir; ancak transaksiyonel analizler ve oyun analizleri bu soruna süratle çözüm getirmektedir. Bu analizler, "oyuncular"ı sosyal düzeyin ötesinde ve transaksiyonel bağlamda "gerçek profesyoneller"den ayırarak, muğlaklığa bir son vermektedir.

Şimdi, bu genel tezden ayrılarak ayrıntılı örneklere geçelim. Bazı soyguncular işlerini son derece ustaca yaparlar. "Hırsız-Polis" oyununu oynayan bir soyguncu, değerli giysileri bedensel boşaltım ve salgılarıyla kirleterek veya etrafı bol bol kırıp dökerek izlerini bırakır. Gerçek bir banka soyguncu-

su, araştırmalara göre, şiddetten uzak kalmak için mümkün olan her tedbiri alır; "Hırsız-Polis" oyununu oynayan banka soyguncusunun tek amacı öfkesini boşaltmak için bir mazeret bulmaktır. Gerçek bir suçlu, herhangi bir diğer profesyonel gibi, işini şartların elverdiği ölçüde temiz yapmak ister. Hırsız-Polis suçlusu ise işini yaparken kendini yıkmak zorunda hisseder. Gerçek bir profesyonel tam olarak emin olmadan işe girişmez; oyuncu ise polisle tek başına boy ölçüşmeye kalkışır. Gerçek profesyoneller de, kendilerine göre, Hırsız-Polis oyununun bilincindedirler. Çete üyelerinden birinin bu oyuna işi tehlikeye atacak ölçüde ilgi göstermesi, özellikle de yakalanma ihtiyacının kendini belli etmesi halinde, bunun tekrarlamaması için çok etkili önlemler alırlar. Harbi profesyonellerin nadiren yakalanmalarının bir nedeni belki de Hırsız-Polis oyununu oynamıyor olmalarıdır. O yüzden, bu kişilerle ilgili sosyolojik, psikolojik ve psikiyatrik incelemeler de ender olarak yapılmaktadır. Aynı durum kumarbazlar için de geçerlidir. Kısacası, bizim suçlular ve kumarbazları ilgilendiren klinik bilgilerimizin çoğu gerçek profesyonellere değil, Hırsız-Polis oyununu oynayan kişilere dayanmaktadır.

Kleptomanlar (profesyonel mağaza hırsızlarının aksine), Hırsız-Polis oyununun ne kadar yaygın ve sıradan bir biçimde oynadığına çok güzel örnekler oluştururlar. Batılıların önemli bir yüzdesi, Hırsız-Polis oyununu en azından fantezilerinde bir kez oynamışlardır. Dünyanın bizim yaşadığımız yarısında, gazeteleri sattıran da bunlarla ilgili haberlerdir zaten. Bu fantezi, genellikle oyunu en zorlu şekliyle oynayıp, polislerin tamamen alt edileceği "kusursuz bir cinayet"in hayalini kurma şeklinde de gelişebilmektedir.

"Hırsız-Polis" oyununun değişkenleri, aynı kurallara uyan

ve aynı sonuçlara varmayı amaçlayan "Denetçiler ve Hırsızlar" oyunu ve kaçakçıların ve benzeri kişilerin oynadığı "Gümrükçüler ve Hırsızlar" gibi oyunlardır. Suçlular tarafından oynanan "Mahkeme Salonu" oyunu özellikle kayda değer bir oyundur. Örneğin, aldığı tüm tedbirlere rağmen bir profesyonel suçlu yakalanabilir ve adalete teslim edilir. Bu kişi için "Mahkeme Salonu" bir prosedürdür ve bu prosedürü hukuk danışmanlarının yönlendirdiği gibi uygulayacaktır. "Kompülsif galip" türündeki avukatlar için "Mahkeme Salonu" oyunu, jüriye karşı oynanan, amacın kaybetmek değil kazanmak olduğu ve toplumun önemli bir bölümü tarafından yapıcı bir oyun olarak değerlendirilen bir oyundur.

Antitez: Bu oyunun antitezi psikiyatristlerden çok deneyimli kriminologların (suçbilimcilerin) ilgi alanına girmektedir. Polis ve yargı erki bir antitez oluşturamamakta ve oyundaki rollerini toplumun koyduğu kurallara uyarak oynamaktadırlar.

Yine de, üzerinde önemle durulması gereken bir husus vardır. Kriminolojideki araştırma görevlileri, bazı suçluların bu kedi-fare kovalamacasından zevk alıyormuş ve adeta yakalanmak istiyormuş gibi davranmalarını bir şaka gibi görüp, ona göre hareket ederler ve bu tür bir "akademik" faktörün, kendi "ciddi" işlerindeki sonucu etkileyebilecek ölçüde önemli sonuçları olabileceğini görmeye yanaşmazlar. Bir kere, bu hususun standart psikolojik araştırma yöntemleriyle açığa çıkarılması mümkün değildir. O yüzden, elindeki araçlar inceleme yapmasına yeterli olmayan araştırmacının bazı önemli konuları atlaması veya yeni araçlara sahip olma yoluna gitmesi gerekecektir. Gerçek olan şudur ki, o araçlar bugüne kadar kriminoloji tarihinde tek bir soruna bile çözüm üretmemiştir. O nedenle, araştırmacıların bu araçları tümüyle gözden çıkarmaları ve sorunu daha farklı

araçlarla ele almaları daha doğru olacaktır. "Hırsız-Polis" oyunu sadece ilginç olan bir anormallik olarak görülmekten vazgeçilene ve önemli orandaki vakanın temelini oluşturduğu kabul edilene kadar, kriminolojideki araştırmaların pek çoğu ipe sapa gelmez şeylerle, doktrinlerle, tali unsurlarla veya konu dışı, yersiz hususlarla uğraşmaya devam edecektir.[1]

ANALİZ

Tez: Yakala yakalayabilirsen beni.

Amaç: Güvence.

Roller: Hırsız. Polis (Hakim).

Dinamikler: Fallik döneme özgü işgal, vb. (1) Saklambaç, Elim Sende oyunları. (2) Suç.

Sosyal Paradigma: Ebeveyn-Çocuk.

Çocuk: "Yakala yakalayabilirsen beni."

Ebeveyn: "Bu benim işim."

Psikolojik Paradigma: Ebeveyn-Çocuk.

Çocuk: "Beni yakalamalısın."

Ebeveyn: "İşte, yakaladım bile."

Hamleler: (1) White: Kafa tutma. Black: İnfial. (2) White: Suçu saklayarak yataklık etme. Black: Hüsran. (3) White: Kışkırtma. Black: Zafer.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – geçmişte yapılan bir haksızlığın maddi olarak tazmin edilmesi. (2) Dışsal Psikolojik – kontrafobik. (3) İçsel Sosyal – Yakala yakalayabilirsen beni. Dışsal Sosyal – Neredeyse yaptığım iş yanıma kâr kalacaktı (Vakit geçirme oyunu: Neredeyse yaptıkları işler yanlarına kâr kalacaktı.) (5) Biyolojik – milletin ağzına sakız olma; dile düşme. (6) Varoluşsal: Ben zaten her zaman böyle ezik oldum.

3. BURADAN NASIL ÇIKILIR

Tez: Tarihsel kanıtlar, hapisteki vakitlerini bir aktivite, vakit geçirme oyunları veya psikolojik bir oyunla yapılandıran mahkumların bu dönemi daha sağlıklı bir şekilde atlattıklarını göstermektedir. Bu, özellikle de boyun eğdirmek için bazı mahkumları aktivitesiz ve sosyal bir yalnızlık içinde bırakan siyasi polisin de çok iyi bildiği bir konudur.

Tek kişilik hücrede kalan mahkumlarının favori *aktivitesi* kitap okumak veya yazmaktır; bunların en favori *vakit geçirme oyunu* firar etmektir. Kazanova ve Baron Trenck bu yöntemi başarıyla uyguladıkları için ünlü olmuşlardır.

Buradaki favori *oyun* ise devlet hastanelerinde de oynanabilen "Buradan Nasıl Çıkılır" ("Buradan Çıkmak İstiyorum") oyunudur. Bu oyun aynı adı taşıyan ve "İyi Hal" olarak da bilinen *operasyondan* (s.73) ayrı tutulmalıdır. Gerçekten özgür kalmayı isteyen bir mahpus, en erken şekilde tahliye edilmeyi sağlayabilmek üzere yetkililerle nasıl bir ilişki içinde olması gerektiğini bulacaktır. Günümüzde bu durum Grup Terapisi türünden bir "Psikiyatri" oyununa eşlik edebilir. "Buradan Çıkmak İstiyorum" oyunu ise, Çocuk egoları dışarıya çıkmak *istemeyen* hastalar veya tutuklular tarafından oynanmaktadır. Bunlar "İyi Hal" numarası yaparlar, ama en olmayacak bir yerde kendi kendilerini sabote ederek tahliye olmalarını engelleyen bir iş yaparlar. Yani, "İyi Hal" oyununda Ebeveyn, Yetişkin ve Çocuk ego durumları hapisten çıkmak için işbirliği yaparken, "Buradan Çıkmak İstiyorum"da Ebeveyn ve Yetişkin ego durumları kritik ana kadar öngörülen şekilde davranır ama bilinmeyen bir dünyaya katılma korkusu yaşayan Çocuk ego durumu araya girer ve tüm işi bozar. "Buradan

Çıkmak İstiyorum" oyunu, Amerika'ya gelen psikozlu Alman göçmenler arasında çok yaygın bir şekilde oynanmaktaydı. İyileşme gösteren ve hastaneden çıkmak için yalvaran bu hastaların psikozlu durumları hastaneden çıkma günü yaklaşınca eski haline dönmekteydi.

Antitez: Uyanık yöneticilerin gözünden kaçmayan "İyi Hal" ve "Buradan Çıkmak İstiyorum" oyunlarının ikisi de, yönetim düzeyinde de ele alınabilir. Buna karşın, grup terapilerine yeni katılan terapi uzmanları genellikle tongaya basarlar. Deneyimli bir grup terapi uzmanı, psikiyatrik sorunları olan kişilerin yattığı hapishanelerde bu tür oyunların sıklıkla oynandığının bilincindedirler ve o nedenle onların davranışlarını takip ederler ve oyunları da zamanında ortaya çıkarırlar. "İyi Hal" oyunu dürüst bir süreç olduğu için ona dürüst bir şekilde yaklaşılabilir ve onunla ilgili konuları açıkça tartışmakta bir sakınca yoktur. Diğer yandan, "Buradan Çıkmak İstiyorum" oyununu oynayan ürkek mahpusun rehabilite olması için aktif terapiye ihtiyaç vardır.

Akraba Oyunlar: "Buradan Çıkmak İstiyorum" oyununun yakın akrabalarından biri "Beni Dinlemek Zorundasın" oyunudur. Bu oyunda, bir tutuklu veya bir ruh hastası veya sosyal hizmetler kurumunun bir müşterisi (bir vatandaş) şikayet etme hakkını kullanmak ister. Bu şikayetler aslında yersiz ve gereksizdir. O kişinin asıl isteği, kendi kendisine yetkililer tarafından dinleneceğinin güvencesini vermektir. Yetkili kişiler onun şikayetlerini ciddiye alıp bir işlem yapılmasını beklediğini düşünmek gibi bir hataya düşüp, fazla talepte bulunduğu gerekçesiyle ona karşı çıkarlarsa, belalı bir durum oluşur. Ona hak vermeleri halinde de, şikayetçi kişi taleplerini arttıracaktır. Ama sabırlı bir şekilde onu dinler ve ilgilendiklerini belli

ederlerse, "Beni Dinlemek Zorundasın" oyuncusu tatmin olacak, işbirliği yapacak ve başka bir talepte bulunmayacaktır. Yöneticinin "Beni Dinlemek Zorundasın" oyununu tedaviyi gerektiren daha ciddi durumlardan ayırt etmeyi öğrenmesi gerekmektedir.[2]

"Haksız Ceza" oyunu da bu familyaya ait olan bir oyundur. Gerçekten suçlu olan kişi, dışarı çıkmak için gerçek bir çaba içine girer ve sürecin bir parçası olarak "Haksız Ceza" yediğini haykırarak ilan eder. Ama "Haksız Ceza"yı bir oyun olarak oynayan tutuklu, bunu dışarıya çıkmak için etkili bir şekilde kullanmaz, çünkü dışarıya çıktığı takdirde bu şekilde bağırmak için geçerli bir mazereti kalmayacaktır.

4. GELİN, JOEY'E BİR KAZIK ATALIM

Tez: Bu oyunun prototipi, öncü bir güven oyunu olan "Büyük Mağaza" oyunudur, ancak küçük sahtekarlık oyunları ve hatta musallat olma oyunları da "Gelin, Joey'e Bir Kazık Atalım" oyununun değişkenleridir. Damarlarında hırsızlık kanı akmadığı takdirde, hiç kimse bu oyunda yenilgiye uğramaz, çünkü oyunun ilk hamlesi Black'in 'şu-bizim-dürüst-ihtiyar-Joey'in dolandırılmak için hazır beklediğini White'a çıtlatması şeklinde gelişir. White gerçekten dürüst bir kişiyse, bu teklifi ya reddedecek ya da Joey'i ikaz ederek onun dikkatini çekecektir, ama White bunların hiçbirini yapmaz. Joey tam tongaya düşürülmek üzereyken, bir şeyler ters gider ve White yaptığı yatırımın boşa gittiğini fark eder. Musallat olma oyununda olduğu gibi, boynuzlanmak üzere olan Joey aniden içeriye girerek tertibi bozar. Oyunu kendi kurallarına göre, dürüstçe oynayan White daha sonra oyunu Joey'in kurallarına göre oy-

naması gerektiğini anlar, ancak bu kurallar onun için can acıtıcı olacaktır.

İlginç bir şekilde, burada hedef alınan kişinin bu oyunun kurallarını bilmesi ve bu kurallara bağlı kalması gerektiği varsayılır. Üçkağıt çetesi için, kurbanın dürüst ve sahici yakarışları önceden hesaplanması gereken bir risk oluşturur; ama çete bunları White'a karşı kullanamaz, hatta zevahiri kurtarması için ona polise yalan söyleme özgürlüğü bile tanınır. Ama White ileri gider ve onları yersiz bir şekilde örneğin soygunculukla suçlarsa, bunu bir hilekarlık olarak görürler ve bu duruma içerlerler. Öte yandan, sarhoş bir kurbanı dolandırmaya çalışan bir çete mensubuna hoşgörü gösterilmez, çünkü bu yaptığı uygunsuzdur ve bu şekilde davranmaması gerektiğini bilmesi gerekir. Aynı şey, White'ın espri gücü olan bir kişiyi kurban olarak seçtiği durumlarda da geçerlidir, çünkü bu tür insanların "Gelin, Joey'e Bir Kazık Atalım" oyunundan başlayarak "Hırsız-Polis" oyununa kadar, bu tür oyunlarda doğru düzgün oynayacaklarına güvenilmeyeceği herkesin bildiği bir gerçektir. Deneyimli çete mensupları dolandırıldıktan sonra gülen kurbanlardan çok çekinirler.

Bu arada, eşek şakalarının "Gelin, Joey'e Bir Kazık Atalım" oyunu olmadığını belirtmek gerekir, çünkü eşek şakasında ıstırap çeken kişi Joey'dir ama "Gelin, Joey'e Bir Kazık Atalım" oyununda üste çıkan kişi Joey ve kazık yiyen kişi White olur. Eşek şakaları vakit geçirme oyunlarındandır, "GJBKA" ise şakanın geri tepmesi üzerine düzenlenmiş olan bir oyundur.

"Gelin, Joey'e Bir Kazık Atalım" oyununun üç veya dört kişiyle oynanan ve polisin dördüncü kişinin rolünü üstlendiği, "Hadi, Siz İkiniz Bir Kapışın Bakalım" oyunuyla ilintili bir oyun olduğu ortadadır.

NOT

Vacaville'deki California Tıp Merkezi'nden Dr. Franklin Erst'e, Norco'daki California Rehabilitasyon Merkezi'nden Bay William Collins'e ve Tehachapi'deki California Erkek Merkezi'nden Bay Laurence Means'e "Hırsız-Polis" oyununa gösterdikleri ilgi ve yardımcı olan tartışmaları ve eleştirileri için teşekkürlerimi sunuyorum.

ON BİRİNCİ BÖLÜM

Danışma Odası Oyunları

Terapötik durumlarda ısrarla oynanan oyunlar, profesyonel oyun analistlerinin en fazla dikkat etmeleri gereken oyunlardır. Bu oyunlar en iyi ilk elden, bir danışma odasında yapılabilir. Başroldeki kişinin oynadığı role göre bu oyunları üçe ayırmak mümkündür:

1. Terapi uzmanları ve terapi grubunda yer alan diğer görevlilerin oynadığı oyunlar: "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" ve "Psikiyatri".

2. Mesleki eğitim almış ve terapi grubunda hasta sıfatıyla yer alan kişilerin oynadığı "Sera" gibi oyunlar.

3. Normal hastalar ve müşteriler tarafından oynanan oyunlar: "Yoksul", "Köylü", "Aptal" ve "Tahta Bacak".

1. SERA

Tez: Bu oyun, klinik psikologları gibi genç sosyal bilimciler tarafından en zorlu biçimde oynanan "Psikiyatri" oyununun bir değişkenidir. Meslektaşlarının yanındayken bu genç insanlar "Psikanaliz" oyununu şakacı (gırgıra alır gibi) bir tavırla oynarlar ve "Saldırganlığın şunu gösteriyor ki..." veya "Bir

savunma mekanizması ne kadar mekanikleşebilir?" gibi ifadeler kullanırlar. Bu genellikle zararsız ve eğlendirici bir vakit geçirme oyunudur; gençler öğrenme deneyimini yaşarken bu tür aşamalardan geçmek zorundadır ve özgün kişilerin olduğu gruplarda bu oyunlar oldukça zevkli de olabilir. (Bu kitabın yazarı, söz konusu gençlere "Görüyorum ki burada Ulusal Devinim Sürçmeleri Haftası kutlanıyor!" tarzında takılmaya bayılır.) Psikoterapi gruplarındaki hastalar gibi, onların bazıları da bu karşılıklı eleştirel tutumu fazla ciddiye alırlar: Ancak bu gibi yaklaşımlar verimli olmadığı için, terapi uzmanının bu durumu değiştirmesi gerekir. Süreç böylece "Sera" adını verdiğimiz bir oyuna dönüşür.

Yeni mezun olan psikiyatristlerde "Sahici Duygular" olarak tanımladıkları olguya karşı abartılı bir saygı duyma eğilimi vardır. Bu gençler, gruptaki kişilere böyle bir duygunun ifadesinden önce gruba onunla ilgili bilgi verecekleri yönünde bir açıklama yaparlar. Açıklamadan sonra, bu duygunun ne olduğunu anlatır, daha doğrusu ender rastlanan bir çiçekmiş ve huşuyla değerlendirilmesi gerekirmiş gibi gruptakilere takdim ederler. Gruptaki kişilerin tepkilerini ciddiyetle değerlendirirler ve botanik bahçesindeki bir uzman havasına bürünüverirler. Oyun analizi jargonuyla ifade etmek gerekirse, sanki bütün sorun bu duygunun Ulusal Duygu Sergisi'ne katılacak kadar iyi olup olmadığına karar vermekmiş gibi bir yaklaşım içine girerler. Terapi uzmanının konuyu bazı sorularla irdelemesinden huzursuz olurlar, onlara beceriksiz parmaklarıyla sarı kenarlı egzotik agav çiçeğinin hassas yapraklarını hırpalayan bir budala gözüyle bakarlar. Terapi uzmanı da, doğal olarak, bu çiçeğin anatomisini ve fizyolojisini anlayabilmek için onu kesmesi gerektiğini düşünür.

Antitez: Terapötik iyileşme için elzem olan antitez, yukarıdaki tanımlanan durumun bir ironisi şeklinde ortaya çıkar. Devam etmesine izin verildiği takdirde, bu oyun hiç değişmeden yıllarca sürebilir. Sonuçta, hasta "husumetini ifade edebildiği" ve "duygularıyla yüzleşmeyi" öğrendiği bir "terapötik deneyim" yaşadığı ve bu deneyimin ona kendinden daha az şanslı olan diğerlerine karşı bir avantaj sağladığı gibi bir hisse kapılabilir. Aslında devinim açısından pek önemsiz bazı gelişmeler sağlanmıştır. Bu konuda harcanan zamanın da azami terapötik avantajı elde etmek üzere yapılandırılmış olduğunu söylemek kesinlikle mümkün değildir.

İlk tanımdaki ironi hastalara değil, gençlerin hocalarına ve bu denli abartılı titizliğe çanak tutan kültürel ortama yöneliktir. Eğer zamanlama iyi yapılabilirse, kuşkucu bir yorum onları bu züppece Ebeveynsel etkilerden kurtulmalarını başarıyla sağlayabilir ve birbirleriyle olan transaksiyonlarını daha az içine-kapanık bir sağlamlık içine sokabilir. Böylece, onlar da duygularını sıcak bir sera atmosferinde beslemek yerine, doğal ortamda büyütebilir ve olgunlaşana kadar bekleyebilirler.

Duyguların ifade edilebileceği, aşırı samimiyetten uzak durmayı gerektiren özel şartlar hazırladığı ve orada hazır bulunanların yanıtları üzerinde özel bazı kısıtlamalar getirdiği için, bu oyunun sağladığı en belirgin avantajların dışsal psikolojik alanda olduğu görülmektedir.

2. BEN SADECE SANA YARDIM ETMEYE ÇALIŞIYORUM

Tez: Oyuncuları yalnızca psikoterapi uzmanlarıyla ve kamu görevlileriyle sınırlı olmayan bu oyun, herhangi bir meslekten gelen kişilerce de oynanabilmektedir. Yine de, en yaygın ve zorlu olarak, belirli bir eğitim düzeyinde olan sosyal hizmetler görevlileri arasında oynandığı gözlenmektedir. Bu kitabın yazarı, "Ben Sadece Sana Yardım Etmek İstiyorum" oyununun analiziyle ilgili önemli bir olguyla çok tuhaf şartlar altında karşılaşmıştır. Bir poker oyununda, biri bir araştırma psikoloğu, diğeri de bir iş adamı olmak üzere iki kişi dışındaki diğer oyuncular pas geçmişlerdir. Elinde yüksek kartlar olan iş adamı oyunu açar; yenilmesi mümkün olmayan bir eli olan psikolog da bunu görür ve potu yükseltir. İş adamı şaşırmış görünür, bunun üzerine psikolog şakayla karışık "Telaşlanma," der. "Ben sadece sana yardım etmeye çalışıyorum!" İş adamı tereddüt eder ve sonunda fişlerini ortaya sürer. Psikolog kazanan elini gösterir, iş adamı tiksintiyle kartlarını masanın ortasına fırlatır. Hazır bulunan diğer kişiler ondan sonra psikoloğun şakasına gülmek için cesaret bulurlar, ama kaybeden iş adamı kederli bir şekilde "Ne yardım ettin ama!" der. Psikolog bunun üzerine bu kitabın yazarına bu şakayı psikiyatri mesleğinin hesabına yaptığını ima eden bir bakış fırlatır. İşte o an, bu oyunun yapısı bu kitabın yazarı için açık ve net bir hale gelir.

Herhangi bir mesleğin sosyal hizmetler görevlisi veya terapisti, müşterisine veya hastasına bir konuda öğütlerde bulunur. Hasta geri geldiğinde bu öğütlerin işe yaramadığını ve istediği etkiyi yapmadığını söyler. İlgili kişi bu başarısızlık karşısında tevekkülle omuz silker ve yeniden dener. Eğer kendini çok dinlerse, az da olsa bir hüsran duygusu içine girdiğini fark edebilir, ama buna rağmen denemekten vazgeçmez. Bu kişi, genellikle kendi dürtülerini sorgulamaya ihtiyaç duymaz, çünkü biliyordur ki aynı eğitimden geçmiş olan meslektaşları

da aynı şekilde davranmaktadır ve "doğru" prosedürü uyguladığı için üstlerinin tüm desteğini alacaktır.

Bu kişi, düşmanca saplantılar içinde olan zorlu bir oyuncuya çatarsa, kendini giderek artan bir şekilde yetersiz görmekten kurtulamayacaktır. O zaman, başı da belada demektir ve içinde bulunduğu durum yavaş yavaş daha da kötüye gidecektir. En kötü ihtimal, günün birinde öfke içinde ona koşan ve "Bak, bana neler yaptırdın!" diye ağlayan sinirli bir paranoyakla karşılaşmasıdır. O zaman, yaşadığı hüsran ya sözcükler halinde dudaklarından dökülecek ya da telaffuz edilmemiş bir düşünce olarak zihnine kazılacaktır. İfade etmek istediği aslında şudur: "Ben sadece sana yardım etmeye çalışıyorum!" Ona layık görülen kadir bilmezlik karşısında yaşadığı şaşkınlık, ona yaklaşımının altında yatan karmaşık güdüleri açığa vuran büyük bir acı verir. Oyunun bir bedel alınan doruk noktasını da işte onun yaşadığı bu şaşkınlık oluşturur.

Yasal hizmet sunan kişiler "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyununu oynayan kişilerle karıştırılmamalıdır. "Sanırım bir şeyler yapabilirim", "Ne yapılması gerektiğini biliyorum", "Ben sana yardımcı olmak üzere görevlendirildim" veya "Sana yardım etmemin ücreti..." gibi yaklaşımlar "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum"dan farklıdır. Bunların ilk dört tanesi, bu kişilerin iyi niyetli Yetişkin ego durumunu temsil eder ve mesleki vasıfların sıkıntı yaşayan hastaya veya müşterinin emrine sunulduğunu gösterir; BSSYEÇ oyununun ise gizli bir gerekçesi vardır ve bu amaç sonucun belirlenmesinde mesleki becerilerden daha çok önem taşır. Bu gerekçe, insanların kadir bilmez ve düş kırıklığı yaratan yaratıklar oldukları üzerine dayalıdır. Başarı olasılığı profesyonel kişinin Ebeveyn ego durumunu ürkütür, çünkü başarı onun

takındığı tavrı tehdit eder ve sabote edilme durumuna davetiye çıkarır. BSSYEÇ oyuncusu, ne kadar ısrarla teklif edilirse edilsin yardımın kabul edilmeyeceği konusunda güvence alma ihtiyacını duyar. Müşteri "Bak, Ne Çok Uğraştım" veya "Bana Hiçbir Şekilde Yardım Edemezsin" şeklinde yanıt verir. Daha esnek oyuncular uzlaşma yoluna gidebilirler: Uzun bir süre direnmek kaydıyla, insanların yardım almaları normal bir durumdur diye düşünürler. Yani, terapi uzmanları hemen bir sonuç alırlarsa, kendilerini savunma eğilimi içine girerler, çünkü toplantılarda meslektaşlarının eleştirel bir tutum alacaklarını bilirler. Diğer yandan, sosyal hizmetler çalışanlarının arasındaki zorlu BSSYEÇ oyuncuları, müşterileriyle olan ilişkilerine kişiselliği veya duygusallığı karıştırmazlar. Burada üstü örtülü çabaların yerini hüner ve ustalık alır.

Bazı sosyal hizmet okullarının, öncelikle profesyonel BSSYEÇ oyuncuları yetiştiren akademiler olduğu gözlenmektedir. O yüzden, bu okullardan mezun olan kişilerin bu oyunu oynamaktan sarfınazar etmeleri kolay bir iş değildir. Yukarıda bahsedilen hususların bazılarını daha iyi anlamak için, tamamlayıcı bir oyun olan "Yoksulluk" oyununa bir göz atmak faydalı olabilir.

BSSYEÇ oyunu ve değişkenleriyle günlük yaşamda kolayca karşılaşabiliriz. Bu oyun aile fertleri ve akrabalar arasında (örneğin, "Sana Bunu Toptan Fiyatına Alırım/Benim İçin Çocuk Oyuncağı") ve çocuklara kamu hizmeti götüren yetişkin kişiler tarafından oynanır. Ebeveynler de bu oyunu oynamaya bayılırlar. Çocukların oynadığı tamamlayıcı oyun ise genellikle "Bak, Bana Neler Yaptırdın" oyunudur. Sosyal açıdan bu oyun, zararın düşüncesizce davranmaktan değil, yardımcı olmaya çalışırken meydana geldiği "Kurnaz Beceriksiz" oyu-

nunun bir değişkeni olabilir; burada, müşteriyi "Neden Bunlar Hep Benim Başıma Geliyor?" oyununu veya onun bir değişkenini oynayan bir kurban temsil etmektedir.

Antitez: Bu oyunu oynaması için davetiye çıkarılan bir profesyonelin başvurabileceği birden çok araç vardır. Bu kişinin yapacağı seçimler, kendisiyle hasta arasındaki ilişkilerin durumuna, özellikle de hastanın Çocuk ego durumunun takındığı tavra bağlı olacaktır.

1. Hasta için tolere etmesi en güç ve en kapsamlı olan terapi, klasik türde bir psikanalitik antitezdir. Yapılan davet tamamen duymazdan gelinir. Hasta bunun üzerine giderek daha büyük bir çaba içine girer. Sonunda, kendini öfke veya depresyon olarak belli eden bir çaresizliğe düşer. Bu da, oyunun hüsran yarattığını gösteren bir belirtidir. Ancak bu durum faydalı bir yüzleşmeye yol açabilir.

2. Birinci davette daha ılımlı (ve fazla kuralcı olmayan) bir yüzleşme denenebilir. Terapi uzmanı, hastaya onun müdürü değil, terapi uzmanı olduğunu söyler.

3. Hastayı terapi grubuyla tanıştırmak ve olayı diğer hastaların ele almasını sağlamak, daha da ılımlı bir şekilde yapılmalıdır.

4. Şiddetli şekilde rahatsız olan bir hasta için, oyunu ilk aşamada kalarak sürdürmek gerekli olabilir. Bu hastaların, ilaç yazabilen ve yatıştırıcıların hüküm sürdüğü günümüzde bu tür hastaların tedavisinde hijyen açısından hâlâ değerli olan bazı önlemleri alabilecek bir psikiyatrist tarafından tedavi edilmeleri gerekir. Bu hekim ilaçların yanı sıra, banyo, egzersiz, belirli aralıklarla dinlenme ve düzenli bir diyet içeren hijyenik bir rejim önerirse (1) hasta bu rejimi uygular ve kendini daha rahat hisseder veya (2) rejime tam olarak uymaz ve bunun işe

yaramadığından dem vurur veya (3) vurdum duymaz bir şekilde talimatları uygulamayı unuttuğunu söyler veya bir işe yaramadığı için rejimi bıraktığını belirtir. İkinci ve üçüncü durumlarda, bu hastanın bu aşamada oyun analizine hazır olup olmadığına veya farklı bir psikoterapi yöntemiyle tedaviye hazırlanması gerekip gerekmediğine karar vermek psikiyatristin işidir. Psikiyatrist, tedavinin bir sonraki aşamasının ne olacağına karar vermeden önce rejimin uygunluğu ile hastanın bu rejimle oyun oynamaya yatkınlığı arasındaki ilişkiyi dikkatli bir şekilde değerlendirmelidir.

Öte yandan, hasta için bu oyunun antitezi "Kendime yardımcı olabilmem için ne yapmam gerektiğini bana söyleme, ne yapmam gerektiğini ben sana söyleyeyim"dir. Eğer terapi uzmanının bir "Kurnaz Beceriksiz" olduğu biliniyorsa, hastanın kullanması gereken antitez "Bana değil, ona yardım et" olacaktır. Ancak, "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyununu ciddi olarak oynayanlar genellikle espri gücünden yoksun kişilerdir. Hastanın giriştiği antitez hamleleri genellikle hoş karşılanmaz ve terapi uzmanının hayat boyu ona karşı düşmanca bir tavır içinde kalmasına neden olur. Günlük yaşamda, sonuna kadar pervasızca ve sonuçlara katlanacak şekilde sürdürmeye hazır olmaması halinde hastanın bu tür hamlelere hiç girişmemesi gerekir. Örneğin, "Bunu Sana Toptan Fiyatına Alırım/Benim İçin Çocuk Oyuncağı" yaklaşımında olan bir akrabayı burun kıvırarak reddetmek ciddi aile içi sonuçlara neden olur.

ANALİZ

Tez: Hiç kimse benim dediğimi yapmıyor.

Amaç: Suçluluk duygusunun hafifletilmesi.

Roller: *Yardımcı*, Müşteri.

Dinamikler: Mazoşizm.

Örnekler: (1) Öğrenme sürecinde olan çocuklar, müdahale eden ebeveyn. (2) Sosyal hizmetler görevlisi ve müşteri.

Sosyal Paradigma: Ebeveyn-Çocuk.

Çocuk: "Ben şimdi ne yapmalıyım?"

Ebeveyn: "Şunu şunu yapmalısın."

Psikolojik Paradigma: Ebeveyn-Çocuk.

Ebeveyn: Bak ben her şeyi ne kadar güzel yapıyorum."

Çocuk: "Her şeyi çok güzel yapmadığını sana göstereyim de gör."

Hamleler: (1) Talimat talebinde bulunulur – Talimat verilir. (2) Yöntem yüze göze bulaştırılır – Yeniden denenir. (3) İşlemlerin yanlış olduğu sergilenir – Üstü kapalı bir şekilde özür dilenir.

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – davası uğruna işkence çekme. (2) Dışsal Psikolojik – yetersizlikleriyle yüzleşmekten kaçınma. (3) İçsel Sosyal – Projektif/yansıtmalı tip "Okul Aile Birliği"; nankörlük. (4) Dışsal Sosyal – Projektif/yansıtmalı tip "Psikiyatri". (5) Biyolojik – müşteriden şamar yeme, üstleri tarafından sıvazlanma. (6) Varoluşsal – Bütün insanlar nankördür.

3. YOKSULLUK

Tez: Bu oyunun tezini en güzel şekilde Henry Miller *The Colossus of Maroussi* adlı eserinde şöyle ifade etmiştir: "Bu olay,

benim en küçük bir işe girme niyetimin olmadığı halde iş aradığım yıl meydana gelmiş olmalı. Çok çaresiz olduğumu düşünmeme rağmen, söz konusu olay gazetelerdeki iş ilanlarına bakmaya tenezzül bile etmediğimi bana hatırlatmıştı."

Bu oyun, yaşamını bu yolda kazanan sosyal hizmetler görevlileri tarafından oynanması nedeniyle, "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyununun bir tamamlayıcısıdır. "Yoksulluk" oyunu hayatını bu yoldan kazanan bir müşteri tarafından da aynı profesyonel beceriyle oynanabilir. Bu kitabın yazarının "Yoksulluk" oyunuyla ilgili deneyimi sınırlıdır, ancak onun en başarılı öğrencilerinden birinin anlattığı şu olay, bu oyunun doğası ve toplumumuz içindeki yerine göstermesi açısından çok anlamlıdır:

Bayan Black, yasal amacı yoksullara kazançlı işler bulmak ve bu işlerde kalabilmelerini sağlayarak onları ekonomik açıdan rehabilite etmek olan ve bu amacı gerçekleştirmek için devletten ödenek alan bir kamu hizmetleri kurumunda çalışmaktadır. Resmi raporlara göre, bu kurumun müşterileri "sürekli olarak ilerleme" sağlamaktaydı ama bunların pek azı gerçekten "rehabilite" oluyordu. İddiaya göre, bu anlaşılır bir durumdu, çünkü bunların çoğu yıllardır o kurumdan bu kuruma gitmiş ve hatta aynı anda beş, altı kurumla ilişki kurmuş olan sosyal hizmetler müşterisiydiler. Dolayısıyla bu kişilerin "zor vakalar" olduğu açıkça belliydi.

Oyun analizi konusunda eğitim almış olan Bayan Black, bağlı olduğu kurumun çalışanlarının sürekli olarak "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyununu oynadığını hemen anlamış ve müşterilerin bu duruma nasıl tepki verdiklerini merak etmişti. Kontrol etmek için, her hafta kendi müşterilerine kaç iş fırsatını araştırdıklarını sorar. Teorik olarak,

her gün bıkmadan usanmadan iş imkanlarını araştırmaları gereken bu kişilerin, aslında pek az gayret gösterdiklerini ve bazen gösterdikleri çabaların ironik bir yönü olduğunu görerek büyük bir şaşkınlığa uğrar. Örneğin, adamın biri her gün en azından bir iş ilanına yanıt verdiğini söylemiştir. Bayan Black "Ne tür bir iş?" diye sorduğunda, adam satış işiyle ilgilendiğini söyler ve "Senin yanıt verdiğin ilanlar sadece bu konuyu mu kapsıyor?" diye soran Bayan Black'e "Evet," der ama kekeme olmasının kendine seçtiği bu meslek için bir güçlük yarattığını söyler. Tam bu aşamada, Bayan Black bu soruları sorduğu ve müşterilere "gereksiz baskı" uyguladığı gerekçesiyle amirlerinin dikkatini çeker ve kınama cezası alır.

Bayan Black, yine de pes etmez ve bu kişilerden hiç olmazsa bazılarını rehabilite etmeyi aklına koyar. Müşterilerin arasından güçlü kuvvetli olan ve sosyal yardım almaya devam etmek için geçerli nedeni yok gibi görünen kişileri seçer. Seçtiği bu grupla "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" ve "Yoksulluk" oyunları hakkında konuşur. Gerçekleri anlattığını kabul etmeye gönüllü olduklarını görünce, eğer iş bulmazlarsa almakta oldukları sosyal yardımlarını keseceğini ve onları başka bir kuruma yönlendireceğini söyler. Bu kişilerin bazıları, bir kısmı yıllardır ilk kez olmak üzere, neredeyse hemen iş bulurlar. Ama yine de onun bu yaklaşımdan öfke duyanlar olur ve mektup yazarak onu üstlerine şikayet ederler. Amiri Bayan Black'i çağırır ve her ne kadar çalışıyor olsalar bile, eski müşterilerinin "gerçekten rehabilite" olmadıkları gerekçesiyle, ona esaslı bir fırça çeker. Amiri ayrıca Bayan Black'i kurumda tutup tutmama konusunda da çekinceleri olduğunu belli eder. Bunun üzerine Bayan Black, işini daha fazla tehlikeye atmayacak bir

şekilde, kurumun "gerçekten rehabilite" olmaktan ne anladığının açıklanmasını ustaca talep eder. Ancak kendisine böyle bir açıklama verilmez. Ona sadece kişilerin üzerine "gereksiz bir baskı" uyguladığını ve bu insanların yıllardan sonra ilk kez ailelerini geçindirecek bir konuma gelmelerinin onun başarısıyla ilişkili olmadığını söylerler.

İhtiyacı olan işini kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya olduğunu anlayan Bayan Black'e bazı arkadaşları yardım etmek isterler. Bir psikiyatri kliniğinin saygın sahibi, Bayan Black'in amirine bir mektup yazar ve onun sosyal yardım alan bazı insanlarla ilgili olarak özellikle etkili işler başardığını duyduğunu ve bulgularını paylaşmak üzere kliniğindeki bir personel toplantısına onu davet edip edemeyeceğini sorar. Bayan Black'in amiri izin vermeyi reddeder.

Bu durumda, "Yoksulluk" oyununun kuralları kurum tarafından yerel "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyununu tamamlayacak şekilde düzenlenir. Görevlilerle işsizlik yardımı alan kişiler arasında zımni (üstü kapalı) bir anlaşmaya varılır. Bu anlaşmayı şu şekilde ifade etmek mümkündür:

Sosyal Hizmetler Görevlisi: "Sana yardım etmeye çalışacağım (daha iyi bir duruma gelmemen kaydıyla)."

Müşteri (İşsizlik yardımı alan kişi): "Ben de iş arayacağım (herhangi bir iş bulmak zorunda kalmamak kaydıyla).

Eğer müşteri ekonomik açıdan daha iyi bir konuma gelip de anlaşmayı bozarsa, kurum bir müşterisini, müşteri de aldığı işsizlik yardımını kaybetmiş olur. Böyle bir durumda her iki taraf da cezalandırılmış oldukları hissine kapılırlar. Bayan Black gibi bir görevli, iş bularak bir müşterisine yardımcı olduğu ve anlaşmayı bozduğu takdirde, müşterinin şikayeti üze-

rine ceza yiyen kurum olur ve sonuçta müşteri yine işsizlik yardımını kaybeder.

Bu üstü örtülü kurallara uydukları müddetçe, her iki taraf da istediklerini elde etmiş olurlar. Müşteri yardım parasını almaya devam eder ve kurumun bunun karşılığında ne istediğini öğrenir. Kurumun istediği (BSSYEÇ oyununun bir bölümü olmak üzere) müşteriye "elini uzatmak" için bir fırsat elde etmek ve ayrıca ("müşteri odaklı" personel toplantılarında sunmak üzere) "klinik malzeme" toparlamaktır. Müşteri, kuruma olduğu kadar kendisine de mutluluk veren bu istekleri karşılamaya hazırdır. Böylece mutlu mesut yaşarlar ve hiçbiri de böylesine tatmin edici olan bir anlaşmayı bozmak için bir istek duymaz. Aslında, Bayan Black "elini uzatmak" yerine "elini bir şeyin içine" daldırmış ve "müşteri odaklı" değil, "kamu odaklı" bir personel toplantısı yapılmasını önermiştir. Tek yaptığı şey, yönetmeliklerin yasal amaçlarına uymaya çalışmak olmasına rağmen, onun bu yaklaşımı ilgili tüm diğer kişileri rahatsız etmiştir.

Burada iki şeye dikkat çekmemiz gerekir. Birincisi, "Yoksulluk" fiziksel, zihinsel veya ekonomik yetersizliklere bağlı olan şartların yarattığı bir durum değil, sosyal yardım alan kişilerin sınırlı bir yüzdesi tarafından oynanan bir oyundur. İkincisi de, bu oyun sadece BSSYEÇ oyununu oynamak için eğitilmiş olan sosyal hizmet görevlileri tarafından desteklenir ve diğer görevliler bu oyuna karşı hoşgörülü değillerdir.

Bu oyunla akraba olan oyunlar "Eski Muharip" ve "Klinik" oyunlarıdır. "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyunuyla sembiyotik benzerlik gösteren "Eski Muharip" oyununda, Eski Muharipler Dairesi ve benzeri kurumlar ile engelli eski askerlerin yasal olarak sahip oldukları bazı ayrı-

calıkları paylaşan belirli sayıda "profesyonel eski muharip" arasındaki ilişkiler sergilenir. "Klinik" oyunu ise büyük hastanelerin ayakta hasta kabul eden bölümlerine gidip gelen kişilerin belirli bir oranı tarafından oynanır. "Yoksul" veya "Eski Muharip" oyununu oynayanların aksine, "Klinik" oyununu oynayan hastaların maddi bir çıkarları yoktur, ancak bunlar başka avantajlar sağlarlar. Bir kere, tıp personelinin eğitimine ve hastalık süreçleriyle ilgili çalışmalara katkı sağlayarak önemli bir sosyal amaca hizmet ettikleri için bu kişilerin Yetişkin egoları, "Yoksulluk" ve "Eski Muharip" oyuncularının sahip olmadıkları bir tatmin duygusu yaşarlar.

Antitez: Bu oyunun antitezi, elde edilen bir fayda varsa, o faydanın musluğunun kapatılmasıdır. Buradaki tehlike, diğer oyunların pek çoğunda olduğu gibi öncelikle oyuncunun kendisinden değil, bu oyunun kültürel açıdan sintonik olmasından ve tamamlayıcı BSSYEÇ oyununu oynayan kişilerin bu oyunu teşvik etmesinden kaynaklanmaktadır. Tehdit, profesyonel meslektaşlardan, kışkırtılan kamuoyundan, kamu kurumlarından ve koruyucu sendikalardan gelmektedir. "Yoksulluk" oyununun karşı tezi sergilendikten sonra gelen şikayetler, "Evet, Evet, Buna Ne Buyrulur? Buyur Buradan Yak!" tarzında yüksek sesli bağrışmalara neden olur ve bu haykırışlar, zaman zaman açık yürekli ve içten olmayı zedelese de, sağlıklı ve yapıcı bir operasyon veya bir vakit geçirme oyunu olarak değerlendirilebilir. Aslında, temelinde demokratik özgürlükler olan Amerikan politik sistemi bütünüyle, (başka pek çok yönetim şekillerinde mevcut olmayan) bu soruyu sorabilme hakkının olmasına dayalıdır. Bu özgürlük olmadığı takdirde, insani açıdan ciddi bir sosyal gelişmeden söz etmek mümkün değildir.

4. KÖYLÜ

Tez: Bu oyunun prototipi, Sofya'daki bir üniversite kliniğine gidebilmek için sahip olduğu tek ineği satan, artrit romatizmalı Bulgar bir köylü kadındır. Gittiği hastanedeki profesör onu muayene eder ve durumunu o kadar ilginç bulur ki, onu bir dersinde öğrencilerine klinik bir vaka olarak takdim eder. Bunu yaparken de sadece patoloji, semptomlar ve teşhisle ilgili değil, tedavi yöntemi hakkında da bilgi verir. Bu süreç kadını saygıyla karışık bir huşu içinde bırakır. Orayı terk etmeden önce, profesör kadına bir reçete verir ve tedavi yöntemini daha ayrıntılı bir şekilde anlatır. Kadın profesörün bilgi birikimine hayran kalmıştır ve ona Bulgarca "Oh, ne kadar Harikasınız Profesör!" der. Ama reçetesini gidip yaptırmaz. Bunun birinci nedeni, köyünde bir eczane yoktur; ikincisi de olsa bile, kadın böylesine değerli bir kağıdı gözden çıkarmak istememektedir. Düzenli bir diyet, hidroterapi gibi tedavisinin bir bölümünü oluşturan yöntemleri gerçekleştirecek maddi gücü de yoktur. Böylece, aynen eskisi gibi eli ayağı tutmaz bir şekilde yaşamını sürdürür ama şimdi herkese Sofya'daki harika profesörün onun için uygun gördüğü muhteşem tedaviden bahsedebildiği için çok mutludur. Öyle ki, her gece dualarını yaparken bu profesöre olan minnet borcunu ifade etmeyi unutmamaktadır.

Yıllar sonra, mutsuz bir dönem yaşayan Profesör, varlıklı ve huysuz bir hastayı görmek için bu köyden geçer. Ellerini öpmek için ona doğru koşan ve onca yıl önce verdiği harika reçeteyi ona hatırlatan köylü kadını hemen tanır. Kadının ona gösterdiği hürmetten etkilenir ve verdiği tedavinin ne kadar işe yaradığını öğrenmekten de özellikle mutlu olur. O kadar

mutlu olur ki, kadının eskisinden daha da kötü bir şekilde topalladığını fark etmez bile.

Sosyal açıdan "Köylü" oyunu masum ve ikiyüzlü şekillerde oynanır. Her iki şekilde de "Oh, ne kadar harikasınız, Bay Murgatroyd!" mottosu kullanılır. Masumane oynanan şeklinde, Bay Murgatroyd *gerçekten* de muhteşem bir kişiliktir. Bu kişi, ünlü bir şair, ressam, hayırsever veya bilim adamı olabilir ve nahif genç kadınlar onu görebilme, hayran hayran onun ayaklarının dibinde oturabilme ve onun kusurlarını romantik bir şekle sokma ümidiyle sıklıkla uzun yolculuklar yaparlar. Gerçekten çok beğendiği ve takdir ettiği böyle bir adamla bir ilişki yaşama veya evlenme niyetiyle bilinçli olarak yola çıkan daha sofistike bir kadın, bu adamın zayıflıklarını tümüyle biliyor olabilir ve hatta bu zayıflıkları amacına ulaşmak için istismar edebilir. Bu iki farklı tipteki kadının, bahsi geçen adamın zayıflıklarını yüceltme veya sömürme çabaları bu oyunu oluşturur. Oyundaki masumiyet, bu kadınların adamın doğru şekilde değerlendirdikleri başarılarına karşı duydukları saygının samimi olmasında yatmaktadır.

Oyunun ikiyüzlü oynanan şeklinde, Bay Murgatroyd muhteşem bir kişilik olabilir de, olmayabilir de. Ama bu kişi, her halükarda onu takdir etme yeteneği olmayan bir kadına çatar; bu kadın birinci sınıf bir fahişe de olabilir. O da "Zavallı ben" oyununu oynamaktadır ve "Oh, Ne Kadar Harikasınız, Bay Murgatroyd" mottosunu, amacına yönelik olarak, adamı piyazlamak için kullanmaktadır. Bu kadın, ya adamın vasıfları karşısında şaşkınlık içindedir ya da içten içe ona gülmektedir. Ama aslında adam onun umurunda bile değildir; onun asıl istediği şey, adamla birlikte gelen ek faydalardır.

Klinik olarak "Köylü" oyunu da iki benzer şekilde ve "Oh,

Ne Kadar Harikasınız Profesör!" mottosuyla oynanır. Oyunun masum ve içten bir yaklaşımla oynanan şeklinde, hasta bu mottoya inandığı müddetçe kendini iyi hisseder. Bu da, terapi uzmanına hem özel hem de sosyal hayatında usturuplu davranma sorumluluğu yükler. Oyunun iki yüzlü oynandığı şeklinde ise, hasta terapi uzmanının bu mottoyla uyum sağlamasını ve şöyle düşünmesini bekler: "Ne olağanüstü sezgilerin var." Onu bu konuma getirdikten sonra, kadın adamı aptal yerine koyup, bir başka terapi uzmanına gider; bu yeni uzman kolaylıkla kafeslenen biri değilse, kadına yardımcı bile olabilir.

Hastanın "Oh, Ne Kadar Harikasınız Profesör" oyununu kazanmak için yapacağı en basit şey iyileşmemektir. Kötü niyetli bir kişiyse, terapi uzmanını daha da aptal bir duruma sokmak için olumlu adımlar atar. Öte yandan, başka bir kadın bu oyunu semptomlarında herhangi bir iyileşme belirtisi olmadan psikiyatristiyle oynamış ve sonunda özürlerle ve temennalarla onu terk etmişti. Bu hasta daha sonra saygın bir rahibe gitmiş ve onunla bu oyunu oynamıştır. Birkaç hafta sonra da, rahibi ikinci düzeyde bir "İğfal Edildim" oyununu oynamaya sürüklemiştir. Kadın daha sonra, arka bahçedeki çitin arkasından bir komşusuna ayaküstü, Rahip Black'in zayıf bir anında onun gibi masum ve çekici bile sayılmayacak bir kadına kur yapmasının onu ne kadar büyük bir düş kırıklığına uğrattığını anlatmıştır. Karısını tanıdığı için onu affetmişti tabii ama yine de… Kadın bütün bunları farkında olmadan ağzından kaçırmıştı, ama bir süre sonra sırrını açıkladığı komşusunun kilisedeki yaşlı görevlilerden biri olduğunu "dehşet içinde" hatırlamıştı. Bu kadın psikiyatristiyle oynadığı oyunu iyileşmeyerek, rahiple oynadığını ise (kendisi itiraf etmese de), rahibi baştan çıkararak kazanmıştı. Daha sonra, bir başka psikiyatr onu

daha önceki gibi manevralar yapamayacağı bir terapi grubuna sokmuştu. Terapi sürecini dolduracağı "Oh, Ne Kadar Harikasınız Profesör" (ONKHP) ve "Ne Olağanüstü Sezgilerin Var" gibi oyunlar elinden alınan kadın, ondan sonra davranışlarına daha çok dikkat etmeye başladı ve grubun da yardımıyla hem ONKHP, hem de "İğfal Edildim" oyunlarından vazgeçmeyi başardı.

Antitez: Terapi uzmanı her şeyden önce oyunun masum bir şekilde, yani içtenlikle oynanıp oynanmadığına karar vermeli ve ondan sonra hastanın menfaati için, onun Yetişkin ego durumunun karşı tedbirlere göğüs gerebilecek olgunluğa erişmesine kadar tedaviye devam etmelidir. Eğer oyun masumane bir şekilde oynanmıyorsa, hasta ne olup bittiğini anlamasına yeterli olacak ölçüde hazırlandıktan sonra ilk uygun fırsatta karşı tedbirler alınabilir. Terapi uzmanı daha sonra öğüt vermekten kararlılıkla kaçınmalı ve hasta itiraz etmeye başladığında, bunun bir "elini belli etmeyen bir poker oyuncusunun oynadığı bir psikiyatri oyunu" değil, üzerinde iyice düşünülüp taşınılmış bir yöntem olduğunu açıkça belirtmelidir. Zamanı gelince, terapi uzmanının öğüt vermekten kaçınması hastanın öfkesini çekebilir veya akut endişe semptomlarının başlamasına neden olur. Bundan sonra atılacak adım hastanın durumunun ne kadar kötü olduğuna bağlıdır. Çok berbat durumda olan hastanın akut tepkileri, uygun psikiyatrik veya analitik işlemlerle ele alınmalı ve terapi süreci yeniden başlatılmalıdır. Oyunun ikiyüzlü oynanan şeklinde, birinci hedef oyunun analizini yapabilmek üzere, şımarık Çocuk ego durumunun Yetişkin ego durumundan ayırmak gerekir.

"Oh, Ne Kadar Harikasınız Profesör" oyununun masum şeklini oynayan oyuncularla sosyal ortamlarda samimi iliş-

kiler içine girmekten kaçınılmalıdır. Akıllı aktör ajanları da müşterileri olan aktörlerin dikkatini her zaman bu konuya çekerler. Öte yandan, oyunun ikiyüzlü şeklini oynayan kadınların bazılarının ilginç ve zeki yönlerinin bu oyunu oynamaktan vazgeçmeleri halinde ortaya çıktığı ve ailenin sosyal ortamına neşe katan kişiler haline geldikleri gözlemlenmiştir.

5. PSİKİYATRİ

Tez: Psikiyatri, bir yöntem olarak "Psikiyatri" oyunundan ayrı tutulmalıdır. Bilimsel yayınlarda klinik modellere uygun bir şekilde sunulan verilere göre, psikiyatrik durumların tedavisinde, diğerlerinin yanı sıra, şu yaklaşımların işe yaradığı gözlemlenmiştir: Şok terapisi, hipnoz, ilaç tedavisi, psikanaliz, ortopsikiyatri ve grup terapisi. Daha az yaygın bir şekilde uygulanan ve burada değinmeyeceğimiz başka yöntemler de vardır. Bunların herhangi biri "Ben bir şifa vericiyim" tutumunun takınıldığı ve "İşte bu da benim bir şifa verici olduğumun yazılı olduğu bir diploma" sözcükleriyle desteklenen "Psikiyatri" oyununda kullanılabilir. Bu arada, bunun her halükarda yapıcı ve iyi niyetli bir tutum olduğunu ve "Psikiyatri" oyununu oynayan kişilerin, mesleki eğitim almış olmaları kaydıyla, önemli ölçüde iyi şeyler yaptıklarını hatırda tutmak gerekir.

Terapötik şevk ve heyecan biraz ılımlı bir hale getirilirse, elde edilen sonuçlarda bazı ek kazançlar elde edilmesi mümkün olabilir. Bu oyunun *antitezi*ni uzunca bir süre önce en iyi ifade eden kişi olan Ambroise Pare şöyle demiştir: "Ben onları tedavi ediyorum ama onları tanrı iyileştiriyor." Bütün tıp öğrencileri *primum non nocere* (her şeyden önce, zarar vermeyeceksin) gibi deyişlerin ve *vis medicatrix naturae* (doğanın

iyileştirici gücü) gibi tümcelerin yanı sıra bu deyişi de öğrenir. Buna karşın, tıp doktoru olmayan terapi uzmanları, eskilerin aldığı bu tedbirlere diğerleri kadar dikkat etmezler. "Ben bir şifa vericiyim çünkü burada benim bir şifa verici olduğum yazılı" tutumu sakat bir tutumdur ve "Öğrenmiş olduğum terapötik yöntemleri fayda sağlayacağı ümidiyle uygulayacağım" tarzında bir tutumla değiştirilmesi gerekir. Bu tür bir yaklaşım, temellerinde "Bir şifa verici olduğuma göre, eğer iyileşmezsen bu senin suçundur" ("Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyunu) veya "Sen bir şifa verici olduğuna göre, senin için iyileşeceğim ("Köylü" oyunu) tarzındaki yaklaşımlar olan oyunların oynanması ihtimalinin de önünü alır. Dürüst ve işine bağlı bir terapi uzmanı bütün bunları ilkesel olarak çok iyi bilir. Saygın bir klinikte bir vaka çalışması yapmış olan terapi uzmanlarının her biri de bu ilkelerin farkındadır. Diğer yandan, terapi uzmanlarını bu ilkelerden haberdar eden klinikler de iyi klinikler olarak tanımlanırlar.

Öte yandan, "Psikiyatri" oyununun daha önce yetersiz hekimler tarafından tedavi edilen hastalar tarafından daha sıklıkla oynandığı gözlenmektedir. Örneğin, birkaç hasta, özellikle zayıf psikiyatristleri seçmişler, birinden diğerine giderek, iyileşmeyeceklerini ispat etmeye çalışmışlar ve bu arada da "Psikiyatri" oyununu çok ustaca oynamayı öğrenmişlerdir. Sonunda, zaman içinde birinci sınıf bir klinik hekimin bile samanı saptan ayırması güç bir hal alacaktır. Bu iki katmanlı durum hasta açısından şöyle gelişir:

Yetişkin: "Ben buraya iyileşmek için geliyorum."

Çocuk: "Sen beni asla iyileştiremeyeceksin, ama bana daha iyi bir ruh hastası nasıl olur ("Psikiyatri" oyununu daha iyi nasıl oynarım) onu öğreteceksin."

"Akıl Sağlığı" oyunu da benzer şekilde oynanan bir oyundur, buradaki Yetişkin yaklaşımı "Akıl sağlığı konusunda okuduğum ve duyduğum ilkeleri uygularsam, her şey daha iyi olacak" tarzındadır. Hastanın biri "Psikiyatri" oyununu bir terapi uzmanından, "Akıl Sağlığı" oyununu da bir başka terapi uzmanından öğrenmiştir. Bu hasta, sonunda "Transaksiyonel Analiz" oyununu oldukça iyi bir şekilde oynamaya başlar. Bu konu kendisiyle dürüstçe konuşulduğu vakit, "Akıl Sağlığı" oyunu oynamaktan vazgeçmeyi kabul eder ama kendisini rahatlattığı gerekçesiyle, "Psikiyatri" oyununu oynamaya devam etmesine izin verilmesini rica eder. Transaksiyonel analist bunu kabul eder. Bu hasta birkaç ay süreyle ve birer hafta arayla, rüyalarını ve bunları nasıl yorumladığını anlatmaya devam eder. Sonunda, muhtemelen duyduğu minnet hissi nedeniyle, kendisiyle ilgili sorunun ne olduğunu anlamaya karar verir. Transaksiyonel analiz ile ciddi şekilde ilgilenir ve iyi sonuçlar alır.

"Psikiyatri" oyununun bir değişkeni, "Arkeoloji" oyunudur (bu ad San Francisco'dan Dr. Norman Reider tarafından bulunmuştur ve onun izniyle kullanılmıştır). Bu oyunda hasta öyle bir tutum içindedir ki, söz gelişi, düğmeye kimin bastığını bir öğrenirse, her şey anında yoluna girecektir. Bu da, onun sürekli olarak çocuklukta yaşadığı geçmiş olaylar üzerinde saplantılı bir şekilde düşünmesine neden olur. Bazı terapi uzmanları da, hastanın çeşitli durumlar karşısındaki duygularını anlattığı ve kendilerinin de bunlarla ilgili nasıl bir sorun olabileceğini söylediği "Eleştiri" oyununun içine çekiliverdiklerini görürler. Bazı terapi gruplarında yaygın olarak oynanan "Kendi Kendini İfade Etme" oyununun temelinde, "Duygular İyidir" dogması vardır. Örneğin, konuşurken galiz

küfürler kullanan bir hasta alkışlanabilir veya gizliden gizliye övgü alabilir. Buna karşın, sofistike bir grup bunun bir oyun olduğunu derhal keşfeder.

Terapi gruplarının bazı üyeleri "Psikiyatri" türündeki oyunları anında fark etmekte usta olmuşlardır. Öyle ki, gruba yeni katılan bir hasta "Psikiyatri" veya "Transaksiyonel Analiz" oyunlarını oynuyorsa, grup üyeleri konunun içyüzünü anlamak için meşru grup yöntemlerini uygulamazlar ve hastanın oyun oynadığını fark ettiklerini ona hemen belli ederler. Belirli bir şehirdeki "Kendi Kendini İfade Etme" grubundan, başka bir şehirdeki daha sofistike bir gruba transfer edilen bir kadın, çocukken başından geçen ensestle ilgili bir olayı anlatır. Sıklıkla gündeme getirdiği bu konuyla ilgili olarak her zaman aldığı tepkinin aksine, bu gruptaki insanların konuya kayıtsız kaldıklarını görünce öfkelenir. Bu yeni grubun, onun transaksiyonel öfkesine geçmişinde yaşamış olduğu bu talihsiz olaydan daha fazla ilgi göstermesinden büyük bir şaşkınlığa uğrar ve o anda aklına gelen en ağır şekilde onlara hakaret ederek onları Freudyen olmamakla suçlar. Tabii ki Freud'un kendisi psikanalizi daha ciddi bir yaklaşımla ele almış, yani Freudyen olmadığını söyleme yoluna gitmemiş ve konuyu bir oyuna dönüştürmekten kaçınmıştır.

"Psikiyatri" oyununun yeni bir değişkeni de yakın tarihlerde deşifre edilen ve bir şekilde "Yirmi Soru" adındaki vakit geçirme oyunlarından olan bir oyunla benzerlikler gösteren "Bana Şunu Söyle" oyunudur. Bu oyunda, White bir rüyasını veya bir olayı aktarır ve aralarında genellikle terapi uzmanının da olduğu diğer üyeler, konuyla ilgili sorular sorarak tefsirler yapmaya çalışırlar. White bu sorulara yanıt vermeyi sürdürdüğü müddetçe, üyelerin her biri soru sormaya devam eder,

sonunda White'ın yanıt veremeyeceği bir noktaya gelinir. Bunun üzerine Black yüzünde "İşte! Eğer *bu* soruyu yanıtlayabilseydin, durumun kesinlikle iyiye gidecekti. Ben *bana* düşen görevi yaptım," ifadesiyle geriye yaslanır. (Bu, "Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama..." oyununun uzak bir akrabasıdır.) Bazı terapi gruplarının temelinde tümüyle bu oyun vardır. İlişkilerde pek az bir değişiklik veya iyileşme olmasına rağmen, bu gruplar bozulmadan yıllarca sürüp giderler. "Bana Şunu Söyle" oyunu, White (hasta) için çok geniş özgürlükler sağlar. Bu kişi, örneğin kendini beceriksiz gibi göstererek onlarla işbirliği yapar; veya tüm soruları yanıtlayarak onlara meydan okur. İkinci durumda, gruptaki diğer üyeler öfkelerini ve şaşkınlıklarını hemen belli ederler çünkü White onlara kafa tutmuş ve "Bütün sorularınıza yanıt verdim ama siz beni iyileştiremediniz, bu durumda siz burada necisiniz?" gibi bir tavır içine girmiştir.

"Bana Şunu Söyle" oyunu belirli tipte bir öğretmenin sorduğu ucu-açık bir soruya verilecek "doğru" yanıtın, olgusal verileri işlemden geçirerek değil, muhtemel yanıtların içinde hangisinin öğretmeni mutlu edeceğini tahmin ederek bulunacağını bilen öğrenciler tarafından okullarda da oynanır. Bu oyunun aşırı detaycı bir değişkeni eski Yunanca derslerinde oynanır; öğretmenin eli her zaman öğrenciye göre daha kuvvetli olduğu için onu kolayca aptal durumuna düşürebilir. Haklı olduğunu göstermek için, öğrenciye işledikleri metindeki muğlak bir bölümle ilgili sorular sorar. Aynı oyun İbranice'nin öğretildiği sınıflarda da oynanır.

6. APTAL

Tez: Daha hoşgörülü oynanan şeklinde, "Aptal" oyununun tezi "Sakarlığıma ve aptallığıma ben de seninle birlikte gülüyorum," yaklaşımıdır. Buna karşın, ciddi şekilde rahatsız olan kişiler bu oyunu "Ben aptalım, ne yapayım öyleyim işte, öyleyse benim için bir şeyler yap," tarzındaki kasvetli bir yaklaşımla oynarlar. Oyunun bu iki şekli de depresif ruh halleriyle oynanır. Ancak "Aptal" oyunu daha saldırgan bir tutumun sergilendiği ve sakarlığın bağışlanmasının beklendiği "Kurnaz Beceriksiz" oyunundan ayrı tutulmalıdır. "Aptal" oyunu, oyundan ziyade vakit geçirme oyunlarından sayılan ve "Ben tatlı ve zararsız biriyim" tutumunu yansıtan "Palyaço"dan da farklıdır. White için "Aptal" oyunundaki en önemli etkileşim, Black'in onu aptal olarak tanımlaması veya onu aptal yerine koyacak şekilde davranmasıdır. Böylece, White da Kurnaz Beceriksiz gibi davranır ama bağışlanma beklentisi içinde değildir, aslında bağışlanma fikri onu rahatsız bile etmektedir, çünkü böyle bir şey onun pozisyonunu zayıflatmaktadır. Veya bir palyaço gibi davranır, ama bunu yaparken şaka yapıyormuş gibi bir hava içine girmez çünkü bu davranışının aptallığının gerçek bir işareti olarak ciddiye alınmasını istemektedir. White bu oyundan ne kadar az şey öğrenirse, o kadar daha etkili bir oyun çıkarır ve dışsal kazancı o kadar fazla olur. O yüzden, okulda ders çalışması ve işinde tutturduğu yoldan sapıp, ilerlemesini sağlayacak yeni şeyler öğrenmesi gerekmez. Aptal olmayı sürdürdüğü müddetçe, aksini söyleseler de herkesin ondan memnun olacağını daha erken yaşlarından itibaren öğrenmiştir. Eğer stresli bir durumda sorunların üstesinden gelmeye karar verir ve (masallardaki küçük oğulun

"aptal" olmadığının anlaşılması örneğinde olduğu gibi), onun da aptal olmadığı ortaya çıkarsa insanlar çok şaşırırlar.

Antitez: Oyunun daha yumuşak şekilde oynanan türünün antitezi çok basittir. "Aptal" oyununun karşıt oyuncusu, White'ın sakarlığına gülmez veya aptallığına sövüp saymaz, yani onun oyununu oynamazsa, onunla hayat boyu sürecek bir dostluğun temelini atmış olur. Oyunun ince noktalarından biri, genellikle siklotimik (salınımlı) veya manik depresif kişilikli insanlar tarafından oynanmasıdır. Bu kişiler aşırı sevinçli oldukları vakit, dostlarının da kendileri gibi gülüp eğlenmesini gerçekten istiyormuş gibi bir tavır takınırlar. Onların mutluluğuna katılmamak güçtür, çünkü bu kişiler onlara katılmayan kişilere küsecekmiş gibi bir görüntü verirler. Öyle de yaparlar, çünkü mutluluklarına katılmayan kişiler onların tutumunu tehdit etmekte ve oyunlarını bozmaktadır. Öte yandan, bu kişiler üzüntülü oldukları ve kendileriyle birlikte gülen veya kendileriyle alay eden kişilere karşı duydukları kızgınlık ortaya çıktığı vakit, ona katılmayan kişi öyle davranmakta ne kadar haklı olduğunu anlar. Hasta içine kapandığı vakit, muhtemelen bir tek onun odada bulunmasını isteyecek ve bir tek onunla konuşmayı arzu edecek, oyundan keyif alan tüm eski "dostlar"a karşı ise düşmanca bir tutum içine girecektir.

White'a gerçekten aptal olmadığını söylemenin bir faydası olmaz. Aslında onun zekasının oldukça sınırlı olması mümkündür ve kendisi de bunun farkındadır. Zaten, oyunu başlatmasının bir nedeni de budur belki de. Ancak, muhtemelen diğerlerinden üstün olduğu özel alanlar vardır: Örneğin, psikolojik sezgileri diğerlerinden daha güçlü olabilir. Onun bu özelliklerine gereken saygının gösterilmesinde bir mahsur yoktur ama bu özelliklerin onun bağışlanma güvencesi elde etmek

için giriştiği sakarlık çabalarından farklı olduğu göz önünde tutulmalıdır. Bu ikincisi, ona diğer insanların kendisinden bile daha aptal olduğunun farkına varmanın verdiği acı bir tatmin duygusu yaşatır, ama bu da küçük bir tesellidir aslında. Ona böyle bir "güvence"nin verilmesi, kesinlikle en akılcı terapötik yöntem değildir; bu tür bir yaklaşım, genellikle "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyununun bir hamlesi olabilir. "Aptal" oyununun antitezi, bir başka oyunu devreye sokmak değil, "Aptal" oyununu oynamaktan kaçınmaktır.

Oyunun zorlu biçiminin antitezi, daha karmaşık bir sorundur çünkü zorlu oyuncu diğerlerini kışkırtarak onların gülmesini veya alay etmesini değil, çaresiz kaldıklarını veya çileden çıkmış bir durumda olduklarını ortaya çıkarmaktır. "Öyleyse benim için bir şeyler yap" şeklinde meydan okuması da bu duruma uygun olarak kullanacağı etkili bir araçtır. Böylece her iki durumda da kazanan o olur. Black hiçbir şey yapmazsa, bu onun kendisini çaresiz hissettiğini gösterir. Eğer bir şey yaparsa, o zaman da bunu çileden çıktığı için yapıyor demektir. Yani, bu insanlar "Neden Şöyle Yapmıyorsun? Evet, Ama…" oyununu oynamaya da eğilimli olurlar ve ılımlı biçimini oynadıkları takdirde aynı tatmini yaşarlar. Sonuç olarak şunu söyleyebiliriz: Bu oyunun kolay bir çözümü bulunmamaktadır ve psikodinamikleri daha iyi anlaşılana kadar yakın bir tarihte öyle bir çözümün bulunması olası görülmemektedir.

7. TAHTA BACAK

Tez: "Tahta Bacak" oyununun en dramatik biçimi "Deliliği Öne Sürerek Savunma" yapılarak oynanan türüdür. Bu oyun, transaksiyonel açıdan şöyle anlatılabilir: Suçlu kişi "Duygusal

açıdan benim gibi altüst olan bir kişiden ne bekliyorsunuz? Adam öldürmekten vazgeçmemi mi?" diye sorar. Jüriden beklediği yanıt "Tabii ki hayır, sana böyle bir kısıtlama getirmeyi hiç düşünebilir miyiz?" Yasal bir oyun olarak Amerikan kültüründe kabul gören "Deliliği Öne Sürerek Savunma Yapma" oyunu, şiddetli bir psikozdan mustarip olan bir kişinin eylemlerinden mesul tutulmasının beklenmeyeceği gibi hemen hemen evrensel olarak kabul görmüş olan bir ilkeden farklıdır. Bu kitabın yazarının edindiği bilgiye göre, Japonya'da sarhoşluğun, Rusya'da ise savaş zamanında askerlik hizmeti yapmanın her tür ölçüyü aşan davranışın getirdiği sorumluluktan muaf tutulmayı gerektiren durumlar olduğu kabul edilmiştir.

"Tahta Bacak" oyununun tezi "Tahta bacaklı bir adamdan ne beklenir?" tarzındaki bir yaklaşımdır. Kuşkusuz, kimse tahta bacaklı bir adamdan kendi tekerlekli arabasını idare edebilmesinden fazla bir şey beklemez. Ama II. Dünya Savaşı'nda orduya bağlı bir ampütasyon hastanesinde, askerlere swing dansı yapmasını öğreten çok yetenekli bir tahta bacaklı adam vardı. Hukuk eğitimi alan ve siyasi görevlerde bulunan pek çok görme engelli insan (hatta bunlardan biri bu kitabın yazarının doğduğu şehirde belediye başkanlığı yapmaktadır) ve psikiyatr olarak çalışan duyma engelli kişiler ve daktilo kullanabilen elleri olmayan insanlar da vardır.

Bir kişi, kendisindeki gerçek, abartılı veya hatta hayali bir yetersizlikten dolayı bir rahatsızlık hissetmiyorsa, belki de en doğrusu onu kendi haline bırakmaktır. Ama psikiyatrik tedavi için başvurduğu anda, hayatını kendisi için en iyi olacak şekilde yaşayıp yaşamadığı ve bu yetersizliğini aşıp aşamayacağı konusu devreye girer. Bu ülkedeki terapi uzmanları genellikle eğitimli kamuoyuna karşı bir mücadele vererek çalışmaktadır.

Hastanın durumunun yarattığı sıkıntılardan yüksek sesle şikayet eden en yakın akrabaları bile, hastanın belirli bir iyileşme göstermesi halinde, terapi uzmanına karşı derhal saldırıya geçerler. Bu, aslında oyun analizi yapan kişilerce anlaşılabilir bir durumdur ama işlerin daha kolay bir hale geleceği anlamına gelmez. "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyununun tüm oyuncuları, hasta kendine yeni bir yol çizdiği izlenimini verdiği anda, kendilerini tehdit altında kalmış gibi görürler. Oyunun engelleneceği korkusuyla bazen tedaviyi sonlandırmak için akıl almaz tedbirler alma yoluna gittikleri bile olur.

"Yoksulluk" oyununu tartışırken, Bayan Black'in kekeme müşterisinden bahsetmiş ve oyunda yer alan her iki tarafın da tutumunu sergilemiştik. Bu adam aslında "Tahta Bacak" oyununun klasik biçimini oynamaktaydı. Kendisini tek ilgilendiren mesleğin satıcılık olduğundan dem vurarak, iş bulamamasının nedenini haklı olarak kekeme olmasına bağlıyordu. Tabii ki, hür bir vatandaş olarak bu kişinin dilediği alanda iş arama hakkı vardı, ama kekeme olması onun bu davranışının dürüstlüğü konusunda kuşku uyandırmıştı. Bayan Black bu oyunu bozmaya yeltenmişti ama çalıştığı kurum tepki gösterince, durumun kendi aleyhine gelişmesini engelleyememişti.

"Tahta Bacak" özellikle klinik düzeyde oynandığında oldukça zararlı sonuçlara neden olabilmektedir, çünkü hastanın oyunu aynı gerekçelerle oynayan bir terapi uzmanına çatması halinde, bir ilerleme sağlanması mümkün olamaz. Aynı durum, işin içine bir de "Bizimki gibi bir toplumda yaşayan bir adamdan ne beklenir?" gibi bir "İdeolojik Savunma" girince de geçerlidir. Hastalardan biri bu savunmayı "Psikosomatik Savunma" ile birleştirmiş ve "Psikosomatik semptomları olan bir adamdan ne beklenir?" yaklaşımı içine girmiştir. Bu hasta,

o terapi uzmanı senin, bu terapi uzmanı benim dolaşmış ve bu özürlerden sadece birini kabul eden terapi uzmanları bularak, her iki savunmayı kabul ederek onu rahatlatacak veya her iki savunmayı da kabul etmeyerek onu tavize zorlayacak uzmanlardan uzak kalmaya özen göstermiştir. Böylece, psikiyatrinin insanlara yardımcı olamayacağını kendince ispat etmiş olmaktadır.

Hastaların semptomatik davranışlarını savunmak için kullandıkları bahanelerden bazılarını soğuk algınlığı, kafa travmaları, stresli durumlar, modern hayatın yarattığı sıkıntılar, Amerikan kültürü ve ekonomik durum olarak sıralamak mümkündür. Eğitimli bir oyuncu kendisini destekleyecek yetkili kişiler bulmakta zorluk çekmez. "Ben İrlandalıyım, o nedenle içki içerim" veya "Eğer Rusya'da veya Tahiti'de yaşasaydım, bu işler başıma gelmezdi" tarzında savunmalar yaparlar. Ama gerçek şudur ki, Rusya'daki ve Tahiti'deki akıl hastaları Amerika'daki devlet hastanelerindekilerden hiç de farklı değildir.[1] "Onlar Olmasaydı/Onların Yüzünden" veya "Beni Yüzüstü Bıraktılar" oyunları da kliniklerde olduğu kadar, sosyal araştırma projelerinde de çok dikkatli bir şekilde değerlendirilmelidir.

Biraz daha sofistike olan savunmaları da şöyle sıralayabiliriz: (a) parçalanmış ailelerden gelen (b) nevrozlu (c) analiz edilmekte olan veya (d) alkolizm olarak bilinen bir hastalıktan mustarip olan bir kişiden ne beklenir? Ama en tepede yer alan savunma türü "Bunu yapmaktan vazgeçersem, olan biteni analiz edemem ve ondan sonra da asla iyileşemem" tarzındaki bir yaklaşımdır.

"Tahta Bacak" oyununun tersi, tezi "Eğer bu şehirde (çekçekler) (ornitorenkler/gagalı memeliler) (eski Mısırca konuşan

kızlar) olsaydı, bu belanın içine girmezdim" olan "Çekçek"tir.

Antitez: Terapi uzmanının kendi Ebeveyn ve Yetişkin ego durumlarını birbirinden ayırt edebildiği ve terapötik amacın her iki tarafça net bir şekilde anlaşıldığı durumlarda "Tahta Bacak" oyununun antitezi gayet basittir.

Ebeveyn ego durumu açısından, terapi uzmanı "iyi" bir Ebeveyn veya "sert" bir ebeveyn olabilir. "İyi" Ebeveyn olduğu vakit, özellikle de kendi görüşleriyle uyumlu olması halinde, belki de tedavileri bitmeden kişilerin davranışlarından sorumlu tutulamayacağı mantığından hareketle, hastanın savunmasını kabul edebilir. "Sert" Ebeveyn olması halinde, hastanın savunmasını kabul etmez ve onunla bir irade yarışına girişir. "Tahta Bacak" oyuncusu için bu yaklaşımların ikisi de yabancı değildir ve bunların her birinden azami ölçüde doyum sağlamayı çok iyi bilir.

Yetişkin ego durumunda ise, terapi uzmanı bu iki fırsatı kullanmayı da reddeder. Hasta ona "Nevrozlu birinden ne beklenilir?" (veya o anda ne gibi bir savunma kullanıyorsa) diye sorduğunda, yanıtı "Hiçbir şey beklemem. Asıl sorun, senin kendinden ne beklediğin," şeklinde olur. Hastadan tek istediği şey, bu soruya ciddi bir yanıt vermesidir. O yüzden hastaya verdiği tek taviz, bu soruyu yanıtlaması için gerekli olan vakti ona tanımasıdır. Bu süre, hasta ile arasındaki ilişkinin durumuna ve hastanın ne ölçüde hazırlıklı olduğuna bağlı olarak altı haftadan başlayarak altı aya kadar değişebilir.

ON İKİNCİ BÖLÜM

İyi Oyunlar

Oyunları en yeterli şekilde incelemek için en iyi ve belki de tek konumda bulunan psikiyatr, ne yazık ki yalnızca oynadıkları oyunlar yüzünden başları derde giren kişilerle ilgilenme durumundadır. Bunun anlamı, klinik araştırma için uygun görülen oyunların tümü bir şekilde "kötü" olan oyunlardır. Ve oyunlar tanımları gereği açığa vurulmamış transaksiyonlara dayalı olduklarına göre, hepsinin bir sömürü unsuru içermesi gerekmektedir. Hem uygulamada hem de kuramsal anlamda önemli olan bu iki nedenden dolayı, "iyi" oyunların bulunması zor bir iş olabilir. "İyi" bir oyun, sosyal katkısı motivasyonların karmaşıklığına baskın gelen bir oyun olarak tanımlanabilir. Özellikle de, oyuncunun motivasyonlarının anlamsız olduğunu düşünmemesi veya bunlara küçümseyici bir tavırla yaklaşıyor olmaması büyük bir önem taşır. Yani "iyi" bir oyunu, "o" diye tanımladığımız kişinin olduğu kadar, oyundaki diğer oyuncuların da iyiliğine ve esenliğine katkıda bulunan oyun olarak tanımlamak mümkündür. En iyi sosyal eylem veya organizasyon şekillerinde bile, vaktin çoğu oyun oynamakla geçtiğine göre, "iyi" oyunları bulma çabasının ısrarla sürdürülmesi gerekir. Kabul etmemiz gerekir ki, aşağıda vereceğimiz örnekler ne sayıca, ne de kalite açısından yeterli değildir. Bunların arasında "İş Günü Gibi Tatil", "Kavalye", "Yardım Etmek Beni Mutlu Eder", "Gösterişsiz Bilge Kişi" ve "Beni Tanıdıkları İçin Mutlu Olacaklar" adlı oyunları sayabiliriz.

1. İŞ GÜNÜ GİBİ TATİL

Tez: Bu oyun kesinlikle bir oyundan çok, tüm katılımcılar için açık bir şekilde yapıcı olan bir vakit geçirme oyunudur. Japon bir postacıya dağıtım işinde yardım etmek için Tokyo'ya giden Amerikan bir posta görevlisi veya tatilini Haiti'deki bir hastanede çalışarak geçiren Amerikalı bir kulak-burun-boğaz uzmanı, yaşadıklarını anlatırken, kendini en az Afrika'da aslan avına çıkmışçasına veya kıtalararası bir otoyolda trafikle baş etmişçesine mutlu hissedecektir. Barış Gönüllüleri, bu tür yaklaşımlara resmen destek veren bir kuruluştur.

Ama eğer yapılan iş, açığa vurulmamış bir amacın yanında ikincil bir eylem durumuna düşer ve başka bir şeyi yerine getirmek için sadece bir şov olarak gerçekleştirilirse, o zaman "İş Günü Gibi Tatil" bir oyun haline gelir. Yine de böyle bir durumda bile, oyun yapıcı özelliğini muhafaza eder ve kendileri de yapıcı olan başka aktiviteleri koruyan bir örtü işlevini görür.

2. KAVALYE

Tez: Bu oyun yalnızca cinsel baskı altında olmayan erkekler tarafından oynanır. Bunların bir kısmı tatmin edici bir evlilikleri veya ilişkileri olan genç erkekler, çoğunluğu ise tek eşliliğe veya bekarlığa gönül vermiş yaşça daha büyük erkeklerdir. Kendine uygun bir dişi bulan White, her vesileyle onun iyi

vasıflarını ön plana çıkaracak şekilde konuşur, onun yaşam düzeyinin ve o anki sosyal şartların sınırlarını asla aşmayacak şekilde davranır ve yakışık almayacak işlere girişmez. Ama bu sınırlar içinde kalmakla birlikte, tüm yaratıcılığını, heyecanını ve özgünlüğünü ortaya koyan oyunlar oynar. Amacı kadını baştan çıkarmak değil, kur yapma sanatındaki üstün becerisini ortaya koymaktır. Bu durumun içsel sosyal avantajı, White'ın sanatsal becerisini göstermekteki iyi niyetinin kadını mutlu etmesi ve onu takdir ettiğini belli edecek şekilde yanıt vermesidir. Oyunun doğasını her ikisinin de bildiği durumlarda, oyun ikisinin de mutlulukla kabul ettiği sürece, bazen de aşırıya kaçacak şekilde uzatılabilir. Tabii ki, ayağı yere değen bir erkek, (kadının durumunu göz önüne alarak) nerede duracağını bilir ve (kendi sanatsal gururuna verdiği önem nedeniyle de) sevimli olmaktan çıktığı veya eylemlerinin kalitesinin düşmeye başladığını fark ettiği noktadan daha ileriye gitmez. "Kavalye" oyunu, kaliteli eleştirmenlerin ve kamuoyunun beğenisini elde etmek isteyen şairler tarafından dışsal avantajları için oynanır.

Avrupalıların romans, İngilizlerin de şiir alanlarında bu oyunu Amerikalılardan daha ustaca oynadıkları görülmektedir. Bizim ülkemizde, şiir sanatı gözlerin avokadolara, dudakların da salatalığa benziyor tarzındaki deyişlerin kullanıldığı bir Manav Tezgahı ekolüne dönüşmüştür. Manav Tezgahı türünde bir "Kavalye" oyunu, Herrick ve Lovelace gibi ustaların eserleriyle ve hatta Rochester, Roscommon ve Dorsek gibi şairlerin müstehzi ama yaratıcı çalışmalarıyla karşılaştırılamaz.

Antitez: Bu oyunda oynamayı kabul eden kadının rolünü iyi oynaması için belirli bir kültür düzeyinde, oyunu oynamayı reddetmesi için de oldukça aptal ve huysuz olması ge-

rekir. Bu oyunun tamamlayıcısı "Oh, Ne Kadar Harikasınız Bay Murgatroyd" (ONKHBM) oyununun bir değişkeni olan "Eserlerinize Hayranım Bay M."dir. Kadın eğer mekanik olarak tepki veren veya çabuk kavrayamayan bir kişiyse, basitçe ONKHBM ile yanıt verebilir ama bu yaklaşım onun konunun can alıcı noktasını idrak edemediği anlamına gelir, çünkü White'ın beğenilmek için sunduğu şey kendisi değil, şiirleridir. Huysuz bir kadının acımasız antitezi ise, İkinci-Düzeyde bir "İğfal Edildim" ("Toz ol, Oğlum") oyununu oynamaktır. Üçüncü-Düzeydeki "İğfal Edildim" oyununu oynaması da ihtimal dahilindedir ama böyle bir durum bu şartlar altında son derece aşağılık bir yaklaşım olur. Kadın aptal biriyse, Birinci-Düzeydeki "İğfal Edildim" oyununu oynar, adamın ona yaptığı iltifatları egosunu tatmin etmek için kullanır ve onun yaratıcı çabalarını ve yeteneklerini takdir etmeyi ihmal eder. Oyun genellikle, kadının oyunu erkeğin edebi yeteneklerini sergilemek için değil, onu baştan çıkarmak için oynadığı şeklinde yorumladığı vakit sona erer.

Akraba Oyunlar: "Kavalye" oyunu, gizli kapaklı bir motivasyon içermeyen basit transaksiyonlar olan normal kur yapma işlem ve eylemlerinden ayırt edilmelidir. "Kavalye" oyununun başoyuncusunun bir kadın olması halinde, oyuna genellikle yaşı geçkin, ateşli İrlandalı kadınlar tarafından oynandığı için İngilizce "blarney"* sözcüğünden gelen "Piyazcı" adı verilir.

* Bu sözcük, öpen kişiye tatlı dil bahşettiğine inanılan İrlanda'daki "Blarney Taşı"ndan gelmektedir. (Çev. N.)

KISMİ ANALİZ

Amaç: Karşılıklı beğeni.
Roller: Şair, Onu beğenen kişi.
Sosyal Paradigma: Yetişkin-Yetişkin.
Yetişkin (erkek): "Bak, seni ne kadar mutlu edebiliyorum."
Yetişkin (kadın): "Şu işe bak, beni ne kadar mutlu ediyorsun."
Psikolojik Paradigma:
Çocuk (erkek): "Bak, nasıl güzel dizeler yaratabiliyorum."
Çocuk (kadın): "Şu işe bak, ne kadar yaratıcısın."

Avantajlar: (1) İçsel Psikolojik – yaratıcılık ve çekiciliğin kanıtlanması. (2) Dışsal Psikolojik – gereksiz cinsel yaklaşımların reddedilmesinin önlenmesi. (3) İçsel Sosyal – "Kavalye." (4) Dışsal sosyal – bu avantajlardan feragat edilebilir. (5) Biyolojik – karşılıklı sıvazlanma. (6) Varoluşsal – Zarif bir yaşam sürebilirim.

3. YARDIM ETMEKTEN MUTLU OLURUM

Tez: White her zaman diğer insanlara yardımcı olur ama davranışlarının arkasında gizil bir güdü vardır. Daha sonra sömürmek veya prestij kazanmak için arkadaş edinir veya geçmişte yapmış olduğu kötülüklerin kefareti olacak veya şimdilerdeki kötülüklerini kamufle edecek eylemlere girişir. Ancak bu kişinin güdülerini sorgulayanların, aynı zamanda onun eylemlerine prim vermesi gerekir, ne de olsa geçmişteki kötülüklerini örtbas etmek için daha fazla kötülük yapma, insanları gözdağı vererek korkutma ve iyi davranışları için

değil de kötü davranışları için prestij arama yoluna giden pek çok insanın aksine o başkalarına yardım etme yolunu seçmiştir. Bazı yardımsever insanlar iyilik yapmaktan çok işin rekabet yoluna ilgi duyarlar: "Ben (bir sanat eserine, bilmem kaç dönümlük araziye) senden daha fazla para verdim." Bu kişilerin gizil bir güdüsü vardır ama yıkıcı şekilde rekabette bulunan insanların çokluğu göz önüne alınarak, onların en azından yapıcı bir rekabet içinde olduklarını hatırda tutmak ve haklarını teslim etmek gerekir. "Yardım Etmekten Mutlu Olurum" oyununu oynayan pek çok insanın veya insanların çoğunun hem dostları, hem de düşmanları vardır ve bu kişilerin dost veya düşman olmak için muhtemelen haklı gerekçeleri vardır. Düşmanları, onların yardım etme gerekçelerine saldırır ve eylemlerini küçümser, dostları ise eylemleri için minnet duygusu içine girerler ve yardım etme gerekçelerini önemsemezler. O yüzden, bu oyunun "tarafsız" bir şekilde tartışılması mümkün değildir. Tarafsız olduklarını ileri sürenler de hangi tarafı 'tarafsız' olarak tuttuklarını bir süre sonra belli ederler.

Bir sömürü manevrası olarak oynandığında bu oyun, Amerika'daki "halkla ilişkiler"in önemli bir kısmının temelini oluştur. Ama oyunun müşterileri bu oyunu oynamaktan mutludur. Nitekim bu oyun tüm ticari oyunlar içinde en hoş ve en yapıcı olanların başında gelir. Bu oyunun bir başka bağlamda ve ailedeki üç kişi tarafından oynanan şeklinde, anne ve baba çocuklarının sevgisini kazanmak için yarışırlar. Ama burada bile, "Yardım Etmekten Mutlu Olurum" oyununun seçilmiş olmasının, diğer bazı olumsuzlukları ortadan kaldırdığı hatırda tutulmalıdır, çünkü bir aile ortamında "Anneciğin babandan daha hasta" veya "Babanı neden beni sevdiğinden daha

fazla seviyorsun?" tarzında hiç hoş olmayan başka rekabet yöntemleri de olabilmektedir.

4. GÖSTERİŞSİZ BİLGE KİŞİ

Tez: "Gösterişsiz Bilge Kişi" bir oyun olmaktan çok bir senaryodur, ama oyuna benzeyen yönleri vardır. İyi eğitimli ve sofistike bir adam, kendi işi dışında pek çok şey hakkında elinden geldiğince çok şey öğrenmiş ve bilgi sahibi olmuştur. Emeklilik yaşına geldiğinde, önemli bir görevde bulunduğu büyük şehirden taşınarak küçük bir yere yerleşir. Bir süre sonra, orada yaşayan kişiler başları her sıkıştığında, motor arızasından başlayarak bunak bir akrabaya kadar her konuda bu adamı ziyaret etmeye başlarlar. Bu kişi de elinden geldiğince onlara yardım eder, edemezse onları başka kanallara, uzman kişilere yönlendirir. Kısa zamanda, bu yeni çevresinde "Gösterişsiz Bilge Kişi" olarak yerini alır, hiç kimseyi geri çevirmez ve her zaman dinlemeye hazır bir görüntü verir. Bu oyunda en başarılı olanlar, önceden bir psikiyatriste giderek güdülerinin incelenmesini sağlayan ve bu role soyunmadan önce, yapılması muhtemel olan yanlışlardan nasıl uzak durabileceklerini öğrenen kişilerdir.

5. BENİ TANIDIKLARI İÇİN MUTLU OLACAKLAR

Tez: Bu oyun "Ben Onlara Gösteririm" oyununun daha kayda değer bir değişkenidir. İki şekilde oynanan bu oyunun yıkıcı olan şeklinde White, karşı taraftakilere zarar vererek "onlara gösterir." Böylece kendisini daha üstün bir pozisyona getirecek bir manevra yapmış olur, ancak bu manevrayı prestij veya maddi bir kazanç sağlamak için değil, ona kinini kusma ve hıncını çıkarma gücü verdiği için yapar. Oyunun yapıcı şeklinde ise, White çok çalışır ve prestij kazanmak için elinden geleni yapar. Ama amacı ustalığını sergilemek, başarısını meşrulaştırmak (gerçi bu nedenler de ikinci derecede önemli roller oynayabilirler) veya düşmanlarına doğrudan zarar vermek değil, onları kıskançlıktan kudurtmak ve ona daha iyi davranmadıkları için pişman etmektir.

"Beni Tanıdıkları İçin Mutlu Olacaklar" oyununda, White eski dostlarına karşı değil, onların menfaati için çalışmaktadır. Onlara, kendisine karşı dostça ve saygılı davranmakta ne kadar haklı olduklarını ve ne kadar yerinde yargılarda bulunduklarını göstermektir. Bu oyunda kazanmayı garanti etmesi için, White'ın amacı kadar kullandığı araçların da dürüst ve onurlu olması ve "Ben Onlara Gösteririm" tutumunu aşması gerekir. Hem "Ben Onlara Gösteririm" ve hem de "Beni Tanıdıkları İçin Mutlu Olacaklar", bazen oyun olmaktan çıkar ve başarı açısından ikincil avantajlar sağlar. Bunlar, White'ın başarı kazanmaktan çok, düşmanları veya dostları üzerinde nasıl bir etki yaptığıyla daha fazla ilgilendiği vakit gerçek oyun haline dönüşürler.

KISIM III

Oyunların Ötesinde

ON ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Oyunların Önemi

1. OYUNLAR kuşaktan kuşağa geçer. Herhangi bir kişinin favori oyunu onun ebeveynlerine ve büyük ebeveynlerine kadar uzanabilir ve çocuklarına geçirilir; başarılı bir müdahale olmadığı takdirde çocukları da sırası geldiğinde bunları kendi çocuklarına öğreteceklerdir. Kısacası oyun analizi, yüz yıl öncesinden başlayarak, gelecekteki bir elli yılı da kapsayan geniş bir tarihsel matris içinde yer alır. Beş veya daha fazla kuşağı ilgilendiren bu zinciri kırmak, geometrik dizin şeklinde artan etkilere neden olur. Kendi soyundan gelen 200'den fazla yakını olan nice insanlar vardır. Oyunlar bir kuşaktan diğerine geçerken yoğunluklarını kaybedebilir veya değişebilirler ama aynı soydan gelen kişilerde aynı türden olmasa da aynı familyadan gelen oyunların oynanma eğiliminin güçlü olduğu gözlemlenmektedir. İşte, oyunların *tarihsel* önemini belirleyen de bu olgudur.

2. "Çocuk yetiştirmek", öncelikle onlara hangi oyunların oynanacağını öğretmektir. Farklı kültürler ve farklı sosyal sınıflar farklı oyunları, çeşitli kabile ve aileler de bu oyunların değişkenlerini tercih ederler. Bu, oyunların *kültürel* önemini belirleyen bir olgudur.

3. Oyunlar, vakit geçirme oyunlarıyla yakın ilişkiler arasında

sıkışmış kalmıştır. Vakit geçirme amaçlı oyunlar, aynen tanıtım amaçlı kokteyl partileri gibi, fazla tekrarlandıkları takdirde sıkıcı olurlar. Yakın ilişkiler, sıkı bir kontrol gerektirir ve bunlar kişinin Ebeveyn, Yetişkin ve Çocuk ego durumlarının sıcak bakmadığı durumlardır. Toplum, özel hayatın dışındaki dürüstlüğe ve açık olmaya karşı çıkmaktadır; sağduyulu kişiler, yakın ilişkilerin genellikle istismar edildiğini bilirler; insanların Çocuk egoları da, maske düşüren özelliğinden dolayı bu tür ilişkilerden çekinirler. Kısacası, vakit geçirme oyunlarının yarattığı can sıkıntısından yakın ilişkilerin tehlikelerine maruz kalmadan kurtulmak için pek çok kişi ellerine fırsat geçince bu oyunlara yönelirler. Bu da, onların sosyal ilişkilerinin önemli bir bölümünü ilginç bir şekilde doldurmalarına vesile olur. Bu da, oyunların kültürel boyutunu ve önemini gösteren bir olgudur.

4. İnsanlar kendilerine dost, arkadaş ve yakın kişiler olarak aynı oyunları oynayan kişileri seçerler. Yani belirli bir sosyal çevredeki (aristokrasi, gençlik çeteleri, sosyal kulüp, üniversite kampüsü, vb.) "herhangi biri olan herkes", farklı bir sosyal çevreye mensup kişilerin tuhaf olarak tanımlayabilecekleri davranışlar içinde olabilir. Diğer yandan, sosyal bir çevreye mensup herhangi bir kişi, oynadığı oyunu değiştirdiği takdirde çevresinden ihraç edilebilir ama farklı bir sosyal çevreden de kabul görür. Bu da, oyunların *bireysel* önemini gösteren bir olgudur.

NOT

Kitabımızın bu aşamasında, okurlar artık matematiksel ve transaksiyonel oyun analizleri arasındaki temel farkları takdir edecek düzeye gelmiş olmalıdır. Matematiksel oyun analizi, oyuncuların tümüyle mantıklı davranışlar içinde olduklarını varsayar. Transaksiyonel oyun analizi ise rasyonel olmayan ve hatta mantık dışı, yani gerçeğe daha yakın olan oyunları ele alır.

ON DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Oyuncular

Pek çok oyun, en yoğun olarak örselenmiş, dengesiz kişiler tarafından oynanır; genel anlamda, bu kişiler ne kadar örselenmiş iseler, oyunu o kadar zorlu bir şekilde oynarlar. Buna rağmen ilginç olarak, bazı şizofrenler oyun oynamayı istemedikleri ve başından itibaren dürüstlük talebinde bulundukları gözlemlenmiştir. Günlük yaşamda oyunları en inandırıcı olarak oynayan kişiler iki sınıfa ayrılır: Somurtkanlar ve Görgüsüzler (veya Örümcek Kafalılar).

Somurtkan, annesine kızan kişidir. Araştırıldığında, bu kişinin erken çocukluk yıllarından beri annesine kızgın olduğu ortaya çıkar. Genellikle, annesine kızgın olmak için iyi "Çocuk ego durumu" nedenleri vardır; annesi onu çocukluğunun en kritik bir döneminde hastalanıp hastaneye yatarak veya ona pek çok kardeş doğurarak onu "terk" etmiştir. Bazen bu terk ediş daha kasıtlı gibidir; annesi tekrar evlenmek için onu evden uzaklaştırmış olabilir. Her halükarda, o da o günden beri somurtup durmaktadır. Bir Don Juan olmasına rağmen, bu kişi kadınlardan hoşlanmaz. Somurtkanlık fikri başlangıcından beri kasıtlıdır, o nedenle somurtma kararı hayatın herhangi bir döneminde, çocuğun yemek saati gelince somurtmayı

bırakması gibi, geri alınabilir. Somurtmayı bırakma kararını geri çekmenin şartları, yetişkin Somurtkan'da ne ise, çocuk somurtkanda da aynıdır. Zevahiri kurtarabilmeli, ayrıca somurtkanlık ayrıcalığının karşılığında ona bir şeyler verilmelidir. Yıllarca da sürebilen "Psikiyatri" oyununun, somurtma kararını geri çekilmesi için bazen yarıda bırakıldığı olabilir. Ancak bunun için hastanın dikkatli bir şekilde hazırlanması, zamanlamanın iyi yapılması ve uygun bir yaklaşım sergilenmesi gerekir. Terapi uzmanının beceriksizliği veya zorbalık yapması somurtkan küçük bir oğlanı bile yola getirmez; küçük bir çocuk ebeveynlerinin yaptığı yanlışları onlara nasıl ödetirse, uzun vadede hasta da terapi uzmanından beceriksizliğinin hesabını soracaktır.

Aynı durum, *mutatis mutandis* (*gerekli değişikliklerin yapılması kaydıyla*) babasına kızan kadın Somurtkanlar için de geçerlidir. Onların oynadığı "Tahta Bacak" oyununun ("Böyle bir babası olan bir kadından ne beklersiniz?") erkek bir terapist tarafından büyük bir ustalıkla ele alınmalıdır. Aksi takdirde, o da diğerleri gibi "babama benzeyen erkekler çöp sepeti"ne atılma tehlikesi içindedir.

Herkesin içinde bir parça Görgüsüz vardır, ama oyun analizinin amacı bunu asgari seviyede tutmaktır. Görgüsüz, Ebeveyn ego durumunun etkilerine karşı aşırı tepkisi olan bir kişidir. Yani, bu kişinin Yetişkin ego durumunun bilgi işleme sürecine ve Çocuk ego durumunun spontanlığına kritik anlarda muhtemelen müdahale edilecektir. Bu da uygunsuz veya beceriksizce davranışlara neden olacaktır. Aşırı durumlarda Görgüsüz kişi, Yalaka, Gösterişçi ve Askıntı ile birleşir. Görgüsüz, işlevsel bir Ebeveyn ego durumu olmayan ve çok az bir Yetişkin ego durumu olan ve dünya ile kafası karışık

bir Çocuk ego durumuyla baş etmek zorunda kalan şaşkın bir şizofren ile karıştırılmamalıdır. İlginç olarak "Görgüsüz" tanımlaması halk arasında sadece erkekler ve çok ender olarak da erkeksi kadınlar için kullanıldığı görülmektedir. "Ahlak Hocası" ise genellikle "Görgüsüz"ün olduğundan daha fazla "Örümcek Kafalı"dır; "Ahlak Hocası" genellikle kadınlar için kullanılan bir sözcüktür ama zaman zaman kadınsı eğilimleri olan erkekler için de kullanılır.

ON BEŞİNCİ BÖLÜM

Bir Paradigma

Bir hasta (H) ile bir terapi uzmanı (T) arasında şöyle bir konuşma geçtiğini düşünelim:

H: "Yeni bir projem var – randevularıma zamanında gitmekle ilgili."

T: "Yardımcı olmaya çalışırım."

H: "Sizi düşündüğüm yok. Bunu kendim için yapacağım… Tarih dersinden kaç aldım, bir tahmin edin."

T: "B+."

H: "Nasıl bildiniz?"

T: "Çünkü A almaktan korkuyorsunuz."

H: "Evet, aslında A alacaktım ama sınav kağıdımı son bir kez kontrol ettiğimde doğru olan üç sorunun üstünü çizip, üç tane yanlış koydum."

T: "Bu konuşmayı sevdim. Bunda Görgüsüzlük yok."

H: "Biliyor musunuz, dün gece ne kadarlık bir ilerleme gösterdiğimi düşündüm. Tahminime göre artık sadece %17 oranında bir Görgüsüzüm."

T: "Bence bu sabah bu oran sıfıra düştü, yani bundan sonra bana geldiğinizde % 34'lük bir indirimi hak ettiniz."

H: "Bütün bunlar altı ay önce başladı. Kahve makineme bakıyordum ve ilk kez olarak onu gerçekten gördüğümü hissettim. Ve biliyor musunuz, şimdi kuşların ötüşünü duyuyorum, insanlara bakıyorum ve onları insan olarak görüyorum ve hepsinden de güzeli, ben kendim de orada, onlarla birlikteyim. Hem de sadece orada değil, şimdi buradayım da. Önceki gün, bir sanat galerisindeydim ve bir tabloya bakıyordum. Yanıma bir adam geldi ve bana 'Gaugin çok güzel, değil mi?' diye sordu. Ben de ona 'Ben de senden hoşlandım,' dedim. Sonra birlikte dışarı çıktık, bir içki içtik. Gerçekten hoş biri."

İki otonom Yetişkin ego durumu arasında geçtiği belirtilen bu yapmacıksız ve oyunsuz konuşmaya bazı ek açıklamalar getirmemiz gerekir:

"Yeni bir projem var – randevularıma zamanında gitmekle ilgili." Bu beyan, belirtilen iş gerçekleştikten sonra yapılmıştır. Hasta randevularına hemen hemen her zaman geç gitmektedir ama bu kez zamanında varmıştır. Dakik olmak bir azim işi, bir "irade gösterme" eylemi veya Ebeveyn ego durumunun Çocuk ego durumuna ileride bozulmak üzere giriştiği bir dayatması olsaydı, bu beyan eylem gerçekleşmeden önce "Bu geç kaldığım son kez," şeklinde yapılır ve bu tür bir yaklaşım, o kişinin bir oyuna girişmeye çalıştığını gösterirdi. Ama hastanın beyanı bu yönde olmamıştır ve bir azim belirtisi olarak değil, Yetişkin ego durumunun kararını ve bir projeyi ifade etmek için yapılmıştır. Nitekim bu hasta daha sonra da dakik olmayı sürdürmüştür.

"Yardımcı olmaya çalışırım." Bu, "destek verici" bir beyan olmadığı gibi, yeni bir "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum" oyununun ilk hamlesi de değildir. Hastanın randevu saati, terapi uzmanının kahve molasından sonradır.

Genellikle geç kaldığı için, terapi uzmanı da oyalanmayı ve randevu saatini geçirmeyi bir adet haline getirmiştir. Hasta yukarıdaki beyanını yapınca, terapi uzmanı onun ciddi olduğunu anlamış ve kendisi de bir beyanda bulunmuştur. Bu transaksiyon, konumundan dolayı kendisini "iyi baba" olmak zorunda hisseden bir Ebeveyn figürünün Çocuk ego durumu tarafından sıkıştırılması nedeniyle verilen bir işbirliği sözü değil, iki tarafın da sadık kaldığı bir Yetişkin sözleşmesidir.

"Sizi düşündüğüm yok." Bu beyan da, hastanın dakik olma eyleminin, sahte bir boyun eğme oyununun irade göstermekle ilgili istismara açık bir hamlesi değil, bir karar olduğunu göstermektedir.

"Sınavdan kaç aldım, bir tahmin edin." Bu beyan, her ikisinin de farkında olduğu ve kendilerini sürdürmekte özgür hissettikleri bir vakit geçirme oyunu hamlesidir. Terapi uzmanının, bunun bir vakit geçirme oyunu olduğunu fark ettiğini söyleyerek, ne kadar dikkatli olduğunu hastaya ispat etmesine gerek yoktur, çünkü hasta bunu zaten bilmektedir ve onun da sırf adı bir vakit geçirme oyunu olduğu için bunu oynamaktan vazgeçmesi için bir neden yoktur.

"B+." Terapi uzmanı, hastanın durumu göz önüne alındığında, onun alabileceği tek notun bu olduğunu düşünmüş ve bunu açıkça söylemekte bir mahsur görmemiştir. Sahte bir tevazu veya yanlış bir şey söyleme korkusu içinde olsaydı, bu konuda bir fikri yokmuş gibi davranırdı.

"Nasıl bildiniz?" Bu, "Oh, Ne Kadar Harikasınız" oyununun bir hamlesi değil, bir Yetişkin ego durumu sorusudur ve tutarlı bir yanıtı hak etmektedir.

"Evet, aslında A almıştım." İşte, gerçek sınav buradadır. Hasta mantığa bürünmüş bahanelerle veya mazeretlerle so-

murtmamış, Çocuk ego durumuyla bir şekilde yüzleşmiştir.

"Bu konuşmayı sevdim." Bu ve bunu takip eden yarı-şakacı beyanlar, Yetişkin ego durumlarına gösterilen karşılıklı saygının bir ifadesidir. Bunlar Ebeveyn-Çocuk ego durumları arasında geçen bir vakit geçirme oyunu özelliklerinden bir miktar taşımaktadır, ancak iki taraf da bunun farkındadır ve buna katılıp katılmamakta özgür olduklarını bilmektedir.

"İlk kez olarak onu gerçekten gördüğümü hissettim." Hasta, artık kendine özgü bir farkındalığı hak etmektedir. Artık kahve makinelerini ve insanları ebeveynlerinin onun görmesini istedikleri gibi görmek zorunda değildir. "Şimdi de buradayım." Hasta artık geçmişte veya gelecekte yaşamamaktadır ama işine yarayacağını düşündüğü takdirde onları kısaca tartışabilecek durumdadır.

"Ben de ona 'Ben de senden hoşlandım,' dedim." Hasta artık yeni tanıştığı bu kişiyle "Sanat Galerisi" oyununu oynayarak vaktini ziyan etmek mecburiyetinde değildir, ama canı isterse bunu da yapabilir.

Öte yandan, terapi uzmanı da kendini "Psikiyatri" oyununu oynamak zorundaymış gibi hissetmemektedir. Savunma, aktarım (transferans) ve simgesel yorum konularında bazı sorular sorma fırsatları olmuştur ama herhangi bir endişeye kapılmadan bunları geçiştirmeyi başarmıştır. Ancak, ileride kullanmak üzere, hastanın sınavda hangi soruların üstünü çizdiğini teyit etmekte yarar olduğu göz önünde tutulmalıdır. Ne yazık ki, randevu saatinin geri kalan kısmında hastanın içindeki %17 ve terapi uzmanının içindeki %18 oranında "Görgüsüz"lük zaman zaman kendini belli etmiştir. Kısacası, yukarıda sunulan işlemler, vakit geçirme kabilinden oynanan oyunlarla renklendirilen bir aktiviteyi oluşturmaktadır.

ON ALTINCI BÖLÜM

Özerklik

Özerkliğe erişme durumu, üç kapasitenin serbest kalması veya yeniden elde edilmesiyle kendini belli eder. Bunlar farkındalık (ayırdında olma), spontanlık (kendiliğindenlik) ve yakın ilişki (samimiyet) kurabilme kapasiteleridir.

Farkındalık: Farkındalık, kişinin bir kahve makinesini veya kuşların cıvıltısını ona öğretildiği şekilde değil de, kendine özgü bir şekilde görmesi ve duyması olarak açıklanabilir. Haklı olarak, bebeklerin ve yetişkinlerin farkı şekillerde gördüklerini ve duyduklarını[1] ve insanların yaşamlarının ilk yıllarında akılcı olmaktan çok estetik olduklarını ileri sürebiliriz. Küçük bir oğlan çocuğu kuşları mutlulukla izler ve dinler. Sonra "iyi baba" gelir ve oğlunun "gelişmesi" için bu deneyimi onunla "paylaşması" gerektiğini düşünür. Şöyle der: "Bu bir alakargadır, bu da bir kırlangıç." Çocuk kuşlardan hangisinin alakarga, hangisinin kırlangıç olduğunu anlamaya çalışırken, kuşları ne görür, ne de onların cıvıltılarını işitir. Onları babasının istediği şekilde görmek ve cıvıltılarını da onun gösterdiği şekilde duymak zorundadır. Öte yandan, babasının da kendi açısından haklı olduğu yönler vardır, çünkü pek az insanın hayatını kuşların cıvıltısını dinleyerek geçirdiğini ve

küçük oğlanın "eğitimine" ne kadar erken başlarsa onun için o kadar iyi olacağını düşünmektedir. Çocuk büyüdüğünde belki de bir ornikolog (kuşbilimci) olacaktır. Ne var ki, insanların pek azı her şeyi eski insanlar gibi görebilmekte ve duyabilmektedir. İnsan ırkının çoğu üyesi ressam, şair veya müzisyen olma kapasitelerini yitirmişler ve çevrelerindekileri doğrudan görme ve duyma opsiyonundan mahrum edilmişlerdir; dolayısıyla ne kadar isteseler de bu deneyimleri ikici elden yaşamak zorundadırlar. Bu yeteneğin geri kazanılmasına biz "farkındalık" veya "ayırdında olma" diyoruz. Fizyolojik farkındalık, şipşak bellekle ilintili olan eidetik (fotografik) bir kavrama yeteneğidir.[2] Belki de en azından bazı insanlarda tat alma, koku alma ve kinestezi alanlarında eidetik kavrama yeteneği de vardır ve o nedenle, bu alanlarda tüm sorunları yarattıklarını takdir edebilme yeteneği olan kişileri bulabilmek olan aşçılar, koku uzmanları ve dansçılar yetişmektedir.

Farkındalık, başka bir yerde, geçmişte ve gelecekte değil, şimdiki anda ve burada yaşamayı gerektirir. Amerikan yaşam tarzını sergileyen pek çok olasılık içinden bir örnek olarak, sabahleyin acele içinde arabayla işe gitme eylemini verelim. Buradaki önemli soru şudur: "Beden buradayken, zihin nerededir?" Ve işte size üç yanıt:

1. Zihni bedeninden en uzakta olan kişi, öncelikli kaygısı dakiklik olan adamdır. Bedeni direksiyonun önündedir ama zihni çoktan iş yerinin kapısına varmıştır bile. Bu kişi, 'soma'sının (bedeninin) 'sayk'ı (ruhu) ile birleşmesine bir engel oluşturana kadar yakın çevresindeki şeyleri hiç umursamaz. İşte bu kişi, bütün sorunu amirine nasıl göründüğü olan tam bir Görgüsüz'dür. Eğer geç kalmışsa, nefes nefes kalma pahasına sıkıntılara girer. O anda duruma hakim olan, onun itaatkar

Çocuk egosudur ve bu kişi "Bak, Ne Çok Uğraştım" oyununu oynamaktadır. Arabayı kullanırken, hemen hemen tümüyle özerklikten yoksundur ve bir insan olarak temelde canlı olmaktan çok, bir ölüdür. Büyük bir olasılıkla, içinde bulunduğu durum, hipertansiyon veya koroner kalp hastalıklarına çanak tutan en uygun koşulları sağlamaktadır.

2. Diğer yandan, Somurtkan için geç kalmak fazla önemli bir olay değildir. Onu endişelendiren şey geç kaldığı için ne gibi mazeretler bulması gerektiğidir. Ufak bir kaza, trafik ışıklarına takılma, diğer insanların kötü araba kullanması veya onların yaptığı başka aptallıklar gibi mazeretler bulmak ona çok uygundur ve bütün bunları isyankar gizliden gizliye Çocuk egosunun veya doğrucu Ebeveyn egosunun oynadığı "Bak, Bana Neler Yaptırdılar" oyununa birer katkı olarak mutlulukla değerlendirir. O da, oyunuyla ilintili olmadığı takdirde çevresinde olup biteni umursamaz. Bu anlamda o da yarı ölü sayılır. Bedeni arabasının içindedir ama zihni kusur ve haksızlık arayışına çıkmıştır.

3. Daha ender rastlanan tip "doğal sürücü" olarak tanımlanan kişidir. Bu adam için araba kullanmak hoş bir bilim ve sanattır. Trafik içinde hızla ve ustaca geçerken, bedeniyle arabası tek gövdeymiş gibisine bir uyum içindedir. Aslında o da, ustalığına yeni bir alan yaratacak ve ödüllenmesini sağlayacak herhangi bir şey olmadığı takdirde, çevresinde olup bitenleri umursamaz, ama kendisinin ve çok iyi kontrol ettiği o aracın farkındadır. Bu anlamda, bu kişinin canlı olduğunu söyleyebiliriz. Bu tür araba kullanmak Yetişkin ego durumunun vakit geçirme kabilinden oynadığı ve o kişinin Çocuk ve Ebeveyn ego durumlarının da keyif aldığı ve doyum bulduğu bir oyundur.

4. Dördüncü tip kişi hem farkındalık içinde olan, hem de şimdiki anda ve şu anki çevresinde yaşadığı için acele etme-

yen kişidir. Bu kişi gökyüzünün ve ağaçların olduğu kadar hareket ettiğinin de ayırdındadır. Ona göre acelecilik çevreyi ihmal etmek ve yolun ucundaki şu anda görünmeyen bir şeyin veya sadece yolda önüne çıkabilecek engellerin veya bir tek kendisinin farkında olmak demektir. Çinli bir adam yerel metroya binmek isterken, Kafkas ırkından gelen arkadaşı ekspres treni bekledikleri takdirde yirmi dakika kazanacaklarını söyler. Öyle de yaparlar. Central Park'ta indiklerinde, Çinli adam arkadaşının hayret dolu bakışları arasında bir sıranın üstüne oturur. "Yirmi dakika kazandığımıza göre," der, "şuracıkta o kadar süreyle oturup etrafı keyifle izleyebiliriz."

Farkındalık içinde olan kişi yaşayan bir kişidir, çünkü nasıl hissettiğini ve ne zaman ve nerede olduğunu bilir. Bilir ki, öldüğü vakit de o ağaçlar yine orada olmaya devam edecektir ama onları seyretmek için kendisi artık orada olmayacaktır. O nedenle, onları olabildiğince etkili bir şekilde duyumsamak istemektedir.

Spontanlık (Kendiliğindenlik): Spontanlık tercih hakkı demektir; mevcut olan duygular içinden (Ebeveyn duyguları, Yetişkin duyguları ve Çocuk duyguları) istediğini seçebilme ve bunları ifade edebilme özgürlüğüdür. Spontanlık kurtuluştur, oyun oynama zorunluluğundan ve duyguları sadece öğretilen şekliyle yaşamaktan kurtulmaktır.

Yakın İlişkiler Kurabilmek (Samimiyet): Yakın ilişkiler kurabilmek, bir insanın kendiliğinden gelen ve oyun oynamaya gerek duymayan sergilenen açık yürekliliği, şipşak algılama yeteneğinin serbest bırakılması ve Çocuk egosunun tüm saflığı ve doğallığıyla burada ve şimdiki anda farkındalık içinde yaşaması demektir. Eidetik (şipşak) kavrama durumunun şefkate vesile olduğu ve açık yürekliliğin olumlu duyguları

motive ettiği deneysel olarak gösterilmiştir.[3] Bu da "tek taraflı samimiyet" olarak tanımlayabileceğimiz bir olgunun bile mümkün olabildiğini göstermektedir. Bu yakın ilişki türü, aslında eşlerini kendileri duygusal anlamda bir bağlantı içine girmeden yakalayan profesyonel baştan çıkarıcıların durumuna benzer. Ancak, öyle bir durumda farklı bir adla bilinen bu ilişkilerde, dişi veya erkek profesyonel baştan çıkarıcı diğer kişiyi doğrudan kendilerine bakmaya ve özgürce konuşmaya teşvik ederken, kendisi de gayet ustaca, ama ihtiyatlı bir şekilde aynen karşılık veriyormuş gibi yapar.

Yakın ilişkiler içine girmek (bir psikolojik ve sosyal komplikasyonlar matrisinde ifade edilmekle birlikte) esasında doğal Çocuk ego durumunun bir fonksiyonu olduğu için, oyunlar tarafından herhangi bir müdahale olmadığı takdirde oldukça iyi sonuçlar verme eğilimi gösterir. Genellikle bu işi bozan, kişinin Ebeveyn ego durumunun etkilerine adapte olmasıdır ve ne yazık ki bu durum neredeyse evrensel bir olgudur. Ama bozulmadıkları takdirde ve bozulana kadar, bebeklerin çoğunun sevgi dolu olduğu görülmektedir[4] ve deneysel olarak da saptandığı gibi, yakın ilişkilerin temeldeki doğası budur.

ON YEDİNCİ BÖLÜM

Özerkliğin Elde Edilmesi

Ebeveynler, bilerek veya bilmeyerek, doğdukları andan itibaren çocuklarına nasıl davranacaklarını, düşüneceklerini, hissedeceklerini ve algılayacaklarını öğretirler. Çok derinlere nüfuz ettiği ve hayatın ilk iki veya üç on yıllık döneminde biyolojik ve sosyal olarak varlığını sürdürebilmesi için gerekli olduğundan bu etkilerden kurtulmak kolay bir iş değildir. Gerçekten de, böyle bir kurtuluşun bütünüyle gerçekleşmesi de mümkün değildir, çünkü kişi özerk bir şekilde, yani farkındalık, spontanlık ve samimiyet kapasitelerine sahip bir şekilde hayata başlar ve ebeveynlerinin öğrettiklerinden ne kadarını kabul edeceğine dair bir takdir hakkı vardır. Hayatın ilk yıllarında belirli anlarda, bu kişi bunlara ne kadar uyum sağlayacağına karar verir. Bu adaptasyonu aldığı bir dizi karara bağlı olduğu için, değiştirilmesi mümkündür çünkü uygun koşullar altında, alınan kararların da değiştirilmesi mümkündür.

Özerkliğin elde edilmesi, o yüzden 13, 14 ve 15. Bölümlerde tartışılan tüm tutarsızlıkların bir kenara atılmasıyla mümkün olabilir. Ve böyle bir yaklaşım hiçbir zaman nihai bir eylem değildir, çünkü eski yöntemlere geri dönüş yapmaya karşı sürekli olarak bir mücadele verilir.

Her şeyden önce, 13. Bölüm'de bahsi geçen Margret Mead'in incelediği Yeni Gine'deki köyde olduğu gibi, bir kabilenin veya ailenin tüm tarihsel geleneklerinin yüklediği ağırlıktan kurtulmak gerekir[1]; daha sonra da her bir bireyin ebeveynsel, sosyal ve kültürel özgeçmişi yok edilmelidir. Kişinin içinde yaşadığı toplumun genel olarak yaptığı taleplere de aynı şey yapılmalı ve son olarak da onun yakın sosyal çevresindeki avantajlar kısmen veya tümüyle feda edilmelidir. Daha sonra, On Dördüncü Bölüm'de değinilen bir Somurtkan veya Görgüsüz olmanın verdiği kolaylıklardan ve ödüllerden vazgeçilmesi gerekir. Bundan sonra da, o kişi kişisel ve sosyal kontrolü eline geçirmeli ve böylece Ek'de belirtilen tüm davranış sınıfları, muhtemelen rüyalar haricinde, sadece onun iradesine tabi olan özgür seçimler olmalıdır. Kişi, ancak ondan sonra On Beşinci Bölüm'de verilen paradigma benzeri oyunsuz ilişkilere hazır hale gelebilir ve ancak bu noktada, otonomi kapasitesini geliştirebilir. Temelde, bütün bu hazırlıklar kişinin ana babasından (ve diğer Ebeveynsel etkilerden) dostça ayrılabilmesine ve onları arada bir ziyaret edeceği ama onun üzerinde egemen olmayacak kişiler olarak görmesine yöneliktir.

ON SEKİZİNCİ BÖLÜM

Ya Oyunlardan Sonrası?

Kitabımızın I ve II Bölümlerinde, insan hayatının doğumdan ölüm anına ('veya Noel Baba gelene) kadar geçen uzun bekleme süresini, pek az bir seçme şansına sahip olarak yaşanan transaksiyonlarla doldurulan bir süreç olarak sunduğumuz karanlık tablo, belki bir klişedir ama nihai yanıt değildir. Bazı şanslı kişiler, tüm davranış türlerini aşan bazı olgulara sahiptir. Bunlar, farkındalık olarak tanımladığımız olgu; geçmişi programlamanın ötesine geçen spontanlık ve oynanan oyunlardan çok daha tatmin edici olan samimiyet ve yakın ilişkiler kurabilme yeteneğidir. Ancak bunların üçü de hazır olmayan kişiler için ürkütücü ve hatta tehlikeli olabilir. Belki de o yüzden bunları kendi haline bırakmak ve çözümlerini "birliktelik" gibi popüler sosyal eylem tekniklerinde aramak daha doğrudur. Bunun anlamı da şudur: İnsan ırkı için ümit olmayabilir, ama bireysel anlamda herkes için ümit vardır.

EK BÖLÜM

Davranışların Sınıflandırılması

Herhangi belli bir anda, bir insan aşağıdaki davranış sınıflarından birine veya birkaçına uygun bir şekilde davranabilir:

SINIF I. İçsel olarak programlanmış davranışlar (archeopsychic/eskiruhsal). Otistik davranış biçimi.

Türler: (a) Rüyalar.

(b) Fanteziler: i. Dışsal fanteziler (istek gerçekleştirimi).
ii. Otistik transaksiyonlar, Adapte Edilmemiş.
iii. Otistik transaksiyonlar, Adapte Edilmiş. (neopsychic/yeniruhsal programlama).

(c) Füjler.

(d) Kuruntulu (delüzyonal) davranışlar,

(e) İstençdışı yapılan eylemler:
i. Tikler.
ii. Kişiye özel tavırlar (maniyerizm).
iii. Parapraksiler.

(f) Diğerleri.

SINIF II. Programlanmış olasılıklar (neopsychic/yeniruhsal). Gerçekliği sınanmış davranışlar.

Türler: (a) Aktiviteler.
Meslekler, işler, vb.: ii. Sporlar, hobiler, vb.
(b) Prosedürler: i. Veri işleme.
ii. Teknikler.
(c) Diğerleri.

SINIF III. Sosyal olarak programlanmış davranışlar (kısmen exteropsychic/dışsalruhsal). Sosyal davranışlar.

Türler: (a) Ritüeller ve törenler.
(b) Vakit geçirme oyunları.
(c) İşlemler ve Manevralar.
(d) Oyunlar.

Alt türler: A. Profesyonel oyunlar (açısal transaksiyonlar).
B.Sosyal oyunlar (dubleks transaksiyonlar).

(e) Yakın ilişkiler.

Daha önce tartıştığımız sosyal oyunlar bu yapı içinde şöyle sınıflandırılabilir: Sınıf III, Sosyal açıdan programlandırılmış olanlar: *Takım* (d), Oyunlar; *Alt takım* B, Sosyal Oyunlar. "Sıranın sonundaki" Yakın ilişkiler, nihai sınıflandırma ve oyunsuz bir yaşamın bir bölümüdür.

Okuyucular yukarıda vermiş olduğumuz sıralamayı (küçümsememe veya alay etmeme kaydıyla) eleştirmekte kendilerini özgür hissetmelidirler. Yazar bu sıralamayı çok beğendiği için değil, günümüzde kullanılmakta olan diğer sistemlerden daha fonksiyonel, gerçek ve pratik olduğu ve taksonomiyi (sınıflandırmayı) seven veya ona ihtiyaç duyan kişilere yardımcı olabileceği için tercih etmiştir.

Yorum

Kurt Vonnegut, Jr. tarafından "İnsanların Oynadığı Oyunlar" hakkında yapılan bu yorum *Life* dergisinden alıntılanmıştır.

Bu oyunun adı "Kargaşa"dır: "Baba işten eve gelir ve kızının bir hatasına kulp takar, bunun üzerine kız babasına saygısızca bir yanıt verir. Veya babadan önce ilk hamleyi kız yapar ve saygısızca bir davranışta bulunur. Baba da onun bu hatalı davranışına kulp takar. İkisinin de sesi yükselir ve çatışma giderek şiddetlenir. Sonuç, inisiyatifin kimin elinde olduğuna bağlıdır. Üç olasılık vardır: (a) baba yatak odasına çekilir ve kapıyı çarpar (b) kız yatak odasına çekilir ve kapıyı çarpar (c) her ikisi de kendi yatak odasına çekilir ve kapıyı çarpar. Her halükarda, "Kargaşa" oyununun sonunda kapıların çarpılması vardır. Bu oyun, bazı ailelerde babalar ile ergen kız evlatları arasındaki cinsel sorunlara tedirgin edici, ancak etkili bir çözüm getirmektedir. Bunlar sadece birbirlerine karşı öfkeli oldukları müddetçe aynı çatı altında yaşayabilirler. Kapıların çarpılması, her birinin kendine ait bir yatak odası olduğunu vurgulamanın bir yoludur."

Elli beş yaşındaki San Franciscolu psikanalist Eric Berne, *İnsanların Oynadığı Oyunlar* adlı kısa, bilimsel kitabında işte

böyle yazıyor. Favori dergileri *Science* ve *Mad*, favori kitapları ise *The Kuzzilbash* ve *Dawn Ginsbergh's Revenge* olan Dr. Eric Berne, poker oyunlarında elde ettiği kazançla otuz ülkedeki akıl hastanelerini ziyaret etmiştir.

Bu kitap, insanların tekrar tekrar oynadığı psikolojik oyunların muhteşem, eğlendirici ve net bir kataloğunu sunmaktadır. Bir kişi, gizli bir rahatlama veya doyum sağlama amacıyla sıradan bir sosyal rahatsızlık yaratıyorsa, Dr. Berne onun bu davranışını oyun olarak tanımlamaktadır.

Örneğin, "Tahsil Et de Görelim" oyununun açılış hamlesinde, oyunculardan biri yüklü bir fatura ödemek zorunda olmasına rağmen, borcunu ödemekte yan çizmektedir. (Bu arada, yazar bu oyunu çocukların ebeveynlerinden öğrendiklerini söylemektedir.) Daha sonraki hamleler düşük düzeydeki komedi oyunları gibi avantacıların pek bir eğlenceli bulduğu tehditler ve kovalamacalardan oluşmaktadır. Borç veren kişinin sonunda parasını tahsil etmesi veya bu işten bıkıp tahsilden vazgeçmesiyle biten oyun, genellikle "İşte Şimdi Seni Yakaladım Pislik Herif" veya "Neden Bunlar Hep Benim Başıma Geliyor?" gibi asap bozucu başka oyunlara yol açmaktadır.

Dr. Berne 256 sayfada tam 101 oyuna yer vermekte ve bu açıdan bakıldığında en az Hoyle kadar etkin bir konuma gelmektedir. Yazarın bu kadar az sayfada bu sayıda oyuna yer verebilmesi iki nedene bağlıdır. Birincisi, yazarın ele aldığı konular bizi üzen veya tatlı tatlı ya da haince tanıdık gelen konulardır. İkincisi de oyunlara "Tekmele Beni", "Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden", "Ben Sadece Sana Yardım Etmeye Çalışıyorum", "Ne Olağanüstü Sezgilerin Var", "Tahta Bacak", "Kurnaz Beceriksiz", "Gelin, Joey'e Bir Kazık Atalım"

gibi oyunun özelliklerini bir bakışta açıklayan parlak adlar vermesidir. Yazar, bu alanda bir öncü olması nedeniyle Stephen Potter'a da (*Gamesmanship, Lifemanship*, vb.) titizlikle ithafta bulunmaktadır, ama Potter'in muhtemel sonuçları bazen boşanma, cinayet veya intihar olabilen bu oyunlara fitili sökülmesi gereken bir saatli bombaya gösterilen şekilde muamele etmek gerektiği tarzındaki saçmalığını bir kenara itmektedir.

Bu, bilim adamları için değilse bile, *gerçekten* neler olup bittiğini anlamak isteyen endişeli kişilerin ihtiyaçlarını karşılaması açısından önemli bir kitaptır. Bu kitap ayrıca, bir roman veya tiyatro oyunu yazarının sihirli bir sezgi gücü olduğu ve onun sayesinde hayat hakkında bir hekimin bildiğinden çok daha fazlasını bildiği balonunu da patlatmaktadır. Tek niyeti, şifa sanatına kendi bilgilerini eklemek olan bu iyi doktor, kitabında yazar bozuntularının gelecek 10 bin yıl sonra bile tüketemeyeceği hikayeler sergilemektedir.

Oyunlar hakkında bu kadar zekice yazılan bir kitabın, kendisi de uslanmaz bir şekilde oyuncu olmayan biri tarafından kaleme alınması mümkün değildir, o yüzden olayın kuramsal yönlerinin de doğru olduğu görülmektedir. İki kişinin bir buluşmasıyla ilgili olarak doktorun bize verdiği diyagrama bir bakalım. Doktor, her olgun kişinin kişiliğinde biri çocukluk, diğeri yetişkin ve biri de ebeveynini taklit eden olmak üzere üç farklı bölüm olduğunu ileri sürüyor. Herhangi bir belirli anda, bir kişi Ebeveyn ego durumunun (E), Yetişkin ego durumunun (Y) ve Çocuk ego durumunun (Ç) gerektirdiği şekilde yanıt verebilmektedir.

Bu durumda, söz konusu iki kişinin birbirleriyle iletişim kurdukları vakit mümkün olan, kimisi keyif veren, kimi öfke-

lendiren, kimi faydalı, kimi de faydasız olan (E-E, E-Y, E-Ç, vb. olmak üzere) dokuz farklı kombinasyon söz konusudur. Doktor, her vakit Y-Y kombinasyonunun geçerli olması gerektiği gibi bir öneride bulunmamaktadır. Bu kombinasyonların her birinin uygun düşeceği bir özel durum veya zaman vardır. Örneğin Ç-Ç kombinasyonu 'sevgi'ye uygundur. Böyle söyleyerek olayı çok mu basite indirgemiş oldum acaba? Kesinlikle öyle, ama Oedipus'la ilgili o teranelerden sonra konuya bu şekilde yaklaşmak insanı rahatlatmıyor mu?

Oyunların tanıtıldığı bölüm kitabın büyük bir bölümünü oluşturmuyor, hatta onların yer aldığı bölüm kitabın en zengin bölümü bile değil. Bana kalırsa insanların çoğu Dr. Berne'ün oyunları takdim etmeden önce sunduğu kuramsal bölümü atlayıp hemen oyunları okumaya geçiyorlar. Hiç kuşkusuz, bu kitabın satışını mümkün kılan oyunlardır, çünkü bunlarda Abner Dean'in çizgi filmlerindeki "İşte-Louise-Teyze-Burada!" türünde tuhaf bir çekicilik vardır. Ama sonra, insan ilk baştaki son derece doyurucu bilgileri keşfediyor ve böylece kitabın değeri aniden iki misli oluveriyor.

Kurt Vonnegut Amerika'nın en popüler yazarlarından biridir. Mezbaha No-5, Şampiyonların Kahvaltısı *ve* Otomatik Piyano *en iyi bilinen eserleridir.*

REFERANSLAR

Önsöz

1. Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy*. Grove Press, Inc., New York, 1961.
2. Luce, R. D., ve Raiffa, H. *Games & Decisions*. John Wiley & Sons, Inc., New York, 1957.

Giriş

1. Berne, E. *Transactional Analysis in Psychotherapy*. Grove Press Inc., New York, 1961.
2. Spitz, R. "Hospitalism: Genesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood." *Psychoanalytic Study of the Child*. 1: 53-74, 1945.
3. Belbenoit, Rene. *Dry Guillotine*. A. P. Dutton & Company, New York, 1938.
4. Seaton, G. J. *Isle of the Damned*. Popular Library, New York, 1952.
5. Kinkead, E. *In every War But One*. W. W. Norton & Company, New York, 1959.
6. French, J. D. "The Reticular Formation." *Scientific American*. 196: 54-60, Mayıs, 1957.
7. "Günlük konuşma dili" olarak belirttiğimiz tanımlamalar

San Francisco Sosyal Psikiyatri Seminerleri'nde zaman için-
de evrimleşen tanımlardır.
8. Levine, S. "Stimulation in Infancy." *Scientific American*. 202: 80-86, Mayıs, 1960.
—. "Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress." *Science*. 126: 405, Ağustos 30, 1857.
9. Huizinga, J. *Homo Ludens*. Beacon Press, Boston, 1955.
10. Kierkegaard, S. *A Kierkegaard Anthology*, ed. R. Bretall. Princeton University Press, Princeton, 1847, s. 22 ff.
11. Freud, S. "General Remarks on Hysterical Attacks." *Collected Papers*, Hogarth Press, London, 1933, II, s. 102.
—. "Analysis of a Case of Hysteria." *Ibid*. III, s. 54.
12. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. J.B. Lippincott Company, Philadelphia and Montreal, 1963. (Özellikle 11 ve 12. Bölümlere bakınız.)

BİRİNCİ BÖLÜM

Yapısal Analiz

1. Penfield, W. "*Memory Mechanisms*." *Archives of Neurology & Psychiatry*, 67: 178-198, 1952,
2. Penfield, W. & Jasper, H. *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain.* Little, Brown & Company, Boston, 1954. Bölüm: XI.
3. Berne, E. "The Pychodynamics of Intuition." *Psychiatric Quarterly*, 36: 294-300, 1962.

BEŞİNCİ BÖLÜM

Oyunlar

1. Maurer, D. W. *The Big Con*. The Bobbs-Merrill Co., New York, 1940.
2. Potter, S. *Theory and Practice of Gamemanship.* Henry Holt & Company, New York, n.d.
3. Szasz, T. *The Myth of Mental Illness*. Harper & Brothers, New York, 1961.
4. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. J. B. Lippincott Company, Philadelphia and Montreal, 1963

KISIM II

Oyunlarda Geçen Kavramlar Dizini

Giriş

1. Berne, E. "Intuition IV: Primal Images & Primal Judgements." *Psychiatric Quarterly*. 29: 634-658, 1955.

ALTINCI BÖLÜM

Yaşam Oyunları

1. Berne, Eric. *A Layman's Guide to Psychiatry & Psychoanalysis*. Simor & Schuester, New York, 1957, p. 191.
2. Mead, Margret. *Growing Up in New Guinea*. William Morrow & Company, New York. 1951.

YEDİNCİ BÖLÜM

Evlilik Oyunları

1. Bateson, G., et al. "Toward a Theory of Schizophrenia." *Behavioral Science*. 1: 251-264, 1956.

SEKİZİNCİ BÖLÜM

Parti Oyunları

1. von Chamisso, Adelbert. *Peter Schlemihl*. David McKay & Company, Philadelphia, 1929.
2. de Kock, Paul. Bu on dokuzuncu yüzyıl libretto ve roman yazarının en popüler eserlerinden biri, kendinden çok şey veren bir adamı anlatan *A Good Natured Fellow/İyi Huylu Bir Adam* adını taşıyan eserdir.

ONUNCU BÖLÜM

Yeraltı Dünyası Oyunları

1. Frederick Wiseman, "Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case" (*American Journal of Psychiatry*. 118: 289-299, 1961) başlıklı makalesinde "Hırsız-Polis" oyununun zorlu biçimine açık bir örnek olan trajik bir vakadan bahsetmektedir. Bu vaka, nişanlısını vurduktan sonra teslim olan 23 yaşındaki bir gençle ilgilidir. Gencin anlattıkları o kadar şaşırtıcıdır ki, polisin inanması için gencin hikayesini dört kez anlatması gerekmiştir. Genç daha sonra şöyle demiştir: "Bütün hayatım boyunca, günün birinde elektrikli sandalyede ölmeye mahkum olduğuma inandım. Sonunda, eğer bana

öyle geliyorsa, öyle de olması gerekir diye düşündüm." Yazar makalesinde, gencin dava sırasında verdiği karmaşık ifadede kullandığı psikiyatrik ve teknik terimlerin profesyonel olmayan kişilerden oluşan bir jüri tarafından anlaşılmasını beklemenin gülünç olduğunu söylemektedir. Halbuki bu vakayı 'oyun' açısından incelediğimizde, temel konuyu basit sözcüklerle açıklamak çok kolaydır. Bu genç daha dokuz yaşındayken (dava esnasında açıkça ortaya koyulan nedenlerden dolayı) hayatının elek-trikli sandalyede sona ereceğine karar vermiş, hayatının geri kalan bölümünü bu amacına varmak için ortam arayarak geçirmiş, sonunda da nişanlısını hedef olarak kullanarak kendi kendine tuzak kurmuştur.
2. "Hırsız-Polis" ve hapishanedeki mahkumların oynadığı diğer oyunlarla ilgili olarak daha fazla bilgi edinmek için bakınız: Ernst, F. H. Ve Keating, W. C., "Psychiatric Treatment of the California Felon." *American Journal of Psychiatry*. 120: 973-979, 1964.

ON BİRİNCİ BÖLÜM

Danışma Odası Oyunları

1. Berne, E. "The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti." *American Journal of Psychiatry*. 116: 1076-1081, 1960.

ON ALTINCI BÖLÜM

Özerklik

1. Berne, E. "Primal Images & Primal Judgment." *Psychiatric Quarterly*. 29: 634-658, 1955.

2. Jaensch, E. R. *Eidetic Imagery*. Harcourt, Brace & Company, New York, 1930.
3. Bu deneyler San Francisco Sosyal Psikiyatri Seminerleri'nde halen pilot çalışma aşamasında sürdürülmektedir. Transaksiyonel analiz deneylerinin etkin bir şekilde kullanılması için, aynen kromatografi veya enfraruj spektometri deneylerinin etkin bir şekilde kullanması gibi, özel bir eğitim ve deneyim gerektirmektedir. Vakit geçirme kabilinden oynanan oyunları, gerçek oyunlardan ayırt etmek, bir yıldızı bir gezegenden ayırt etmek kadar zor olabilir. Bakınız Berne, E. "The Intimacy Experiment." *Transactional Analysis Bulletin*. 3: 113, 1964. "More About Intimacy." *Ibid*. 3: 125, 1964.
4. Bazı yeni doğmuş bebekler, (marasmus/açlıktan ölme hastalığı ve bazı kolik türleri nedeniyle) çok erken rahatsızlanır veya açlık çekerler, o yüzden de bu yeteneklerini kullanma şansları hiç olmaz.

ON YEDİNCİ BÖLÜM

Özerkliğin Elde Edilmesi

1. Mead, M. *New Ways for Old*. William Morrow & Company, New York, 1956.

YAZAR HAKKINDA

Eric Berne 1910 yılında Kanada'da doğdu. 1931 yılında McGill Üniversitesi'nden mezun oldu ve aynı üniversitede doktorasını tamamladı. Tıptaki uzmanlığını Yale Üniversitesi'nde psikiyatri dalında yaptı ve bu dönemde psikanaliz ile tanıştı. Amerikan ordusunda psikiyatrist olarak görev aldı ve grup terapileri gerçekleştirdi. Psikanaliz üzerine pek çok makale yayınladı. Berne'ün zamanla geliştirdiği kuramının adı Transaksiyonel Analiz (TA) olarak belirlenmiştir ve 1964 yılında Uluslararası Transaksiyonel Analiz Derneği kurulmuştur. Psikoloji kökenli psikoterapistler TA'yı kullanmaya başlamışlardır ve 2003 yılı itibariyle derneğin dünya çapında 15.000'in üzerinde üyesi bulunmaktadır.

Hepimiz oyunlar oynarız. İşyerinde, arkadaş ortamında, yatak odasında... Farkında bile olmadan, yıllar önce yazılmış bir senaryoya göre hareket eder ve çocukluk döneminde öğrenilenlerin insanlarla ilişkilerimize, duygusal yaşantımıza ve iş çevremize yansımalarını yaşarız. Hayatın dümeni kendi elimizde, hayatımızı kendimiz kontrol ediyoruz sanırız. Ancak verdiğimiz kararlar çok önceden alınan kararlardır. İş hayatındaki başarılar ve düşüşler, evlilikteki mutluluklar ve hayal kırıklıkları, her bir mücadelede atacağımız her bir adım, aslında çok önceden planlanmış bir oyunun hamleleridir.

Döneminin en etkin psikiyatristlerinden Eric Berne'ün klinik çalışmalara dayanarak yazdığı *İnsanların Oynadığı Oyunlar*, ilişkilerin psikolojisi ve davranış kalıpları hakkında çığır açmış bir kitap. Denediğimiz, oynadığımız ya da oynamaya zorlandığımız bu rolleri keşfettiğinizde insanlarla ilişkilerinizdeki bilinçdışı manevraları çözebilir, birlikte bir dakika ya da bir ömür geçirdiğiniz kişilerin gerçek benliklerini tanıyarak eylemlerinizi ve tepkilerinizi duruma göre ayarlamayı öğrenebilirsiniz.






KDV'den muaftır
ISBN: 978-605-80314-1-8
9 786058 031418